GAME MASTER UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

PC · PS2 · XB · XB360 · GC · Wii

SPLINTER CELL

SC: DOUBLE AGENT
SC: CHAOS THEORY
SC: PANDORA TOMORROW
SPLINTER CELL

> 100%-OS VÉGIGJÁTSZÁSOK
> ÖSSZES ELLENFÉL, SZEREPLŐ BEMUTATÁSA
> FEGYVEREK, ESZKÖZÖK ISMERTETÉSE
> LOPAKODÁSI, REJTŐZKÖDÉSI TAKTIKÁK
> CHEAT-EK, TIPPEK, TITKOK MESTERFOKON

SPLINTER CELL

© 2006 Game Press Kft. Összes jog fenntartva. A kiadvány részeinek vagy egészének reprodukciója, átalakítása más formátummá - beleértve az elektronikus és mechanikus másolatkészítést -, bármilyen információs rendszerben való archiválása és tárolása, és az Interneten való bármilyen formátumban való közlése kizárólag a kiadó írásos engedélyével lehetséges.

A kiadvány a Game Press Kft. teljesen független terméke, semmilyen kapcsolatban nem áll a Splinter Cell sorozat fejlesztőivel és kiadójával.
A könyvben előforduló Splinter Cell-lel kapcsolatos játéknevek és más nevek, logók, és az ezekhez kapcsolódó bejegyzett védjegyek és részek az UBI Soft és más személyek tulajdonát képezik.

ISBN 963 873 212 1

Kiadó: Game Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Szerkesztő: Tóth Tibor
Borítóterv: Berényi Zoltán

Montírozás és nyomás: Grafika Press

GAME PRESS KFT.

■ SPLINTER CELL - TARTALOMJEGYZÉK

I. fejezet - Bevezető, a sorozat története 8
I.1. Bevezető 8
I.2. A Splinter Cell sorozat története 8
I.2.1. A sorozat részeinek ismertetése 8
I.2.1.1. Tom Clancy's Splinter Cell (2002) 8
I.2.1.2. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2004) 9
I.2.1.3. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (2005) 9
I.2.1.4. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (2006) 10
I.2.2. Handheld Splinter Cell játékok 11
I.2.2.1. Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials - PSP 11
I.2.3. Készülő folytatás: Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 11
I.2.4. Tom Clancy biográfia, bibliográfia, általa inspirált művek 12
I.2.4.1. Biográfia 12
I.2.4.1. Bibliográfia 12
I.2.4.1.1. Regényei 12
I.2.4.1.2. Tényirodalom 13
I.2.4.1.3. Az általa kitalált univerzumok 13
I.2.4.1.4. Táblás játékok 14
I.2.5. NSA 14
I.2.6. Michael Ironside 14

II. fejezet - Tom Clancy's Splinter Cell 16
II.1. Irányítás, beállítások, játékmechanizmus 16
II.1.1. Irányítás 16
II.1.1.1. Mászás 16
II.1.1.2. Lecsúszás kötélen 16
II.1.1.3. Gurulás 16
II.1.1.4. Dupla ugrás 16
II.1.1.5. „Jean-Claud Van Damme" ugrás 16
II.1.1.6. Ugró támadás 16
II.1.1.7. Csöndes esés 16
II.1.1.8. Leereszkedés 16
II.1.1.9. Csöndes ajtónyitás 16
II.1.2. Beállítások 16
II.1.3. Játékmechanizmus 17
II.1.3.1. Képernyő (HUD) ismertetése 17
II.1.3.2. Az árnyékokról 17
II.1.3.3. Lopakodás magasfokon 17
II.1.4. Főszereplők 18
II.1.4.1. Sam Fisher 18
II.1.4.2. Irving Lambert ezredes 19
II.1.4.3. Junior Verson Wilkes 19
II.1.4.4. Frances Coen 19
II.1.4.5. Anna Grímsdóttír 19
II.1.5. Főellenfelek 19
II.1.5.1. Kombayn Nikoladze 19
II.1.5.2. Vyacheslav Grinko 19
II.1.5.3. Philip Masse 19
II.1.5.4. Kong Feirong 19
II.1.6. További, a játékban kisebb szerepet játszó szereplők 19
II.2. Végigjátszás 19
II.2.1. Training 19
II.2.1.1. Obstacle course 19
II.2.1.2. Interrogate your opponent 20
II.2.1.3. Force opponent to use retinal scanner 20
II.2.1.4. Shoot the lights to pass the camera 20
II.2.1.5. Shoot the camera 20
II.2.1.6. Sneak past the camera 20
II.2.1.7. Knock out, and hide your opponent 20
II.2.1.8. Cross the room silently 20
II.2.2. Police Station 21
II.2.2.1. Meet the contact 21
II.2.2.2. Find the black box 21
II.2.2.3. Find Gurgendize's dead drop 22
II.2.2.4. Get into the police precinct 22
II.2.2.5. Locate agent Blaustein 22
II.2.2.6. Access the surveillance system 22
II.2.2.7. Go to exrtaction 22
II.2.3. Defense ministry 23
II.2.3.1. Infiltrate the east wing 23
II.2.3.2. Find and interrogate Grinko's driver 23
II.2.3.3. Infiltrate the South wing 23
II.2.3.4. Deactivate the laser grid 23
II.2.3.5. Laser-mic the glass elevator 23
II.2.3.6. Infiltrate the North wing 24
II.2.3.7. Find and access Nikoladze's computer 24
II.2.3.8. Access Nikoladze's computer again 24
II.2.3.9. Reach extraction 24
II.2.4. Oil Refinery 24
II.2.4.1. Infiltrate the refinery by the main pipeline 24
II.2.4.2. Trail the mercenary technician 25
II.2.4.2. Get the technician's briefcase by any means 25
II.2.5. CIA HQ 25
II.2.5.1. Access the CIA central server 25
II.2.5.2. Retrieve the SC-20K 26
II.2.5.3. Access the CIA central server 26
II.2.5.4. Tap Dougherty's computer 26
II.2.5.5. Kidnap Mitchell Dougherty 26
II.2.5.6. Take Dougherty to the rendezvous point 27
II.2.5.7. Incapacitate the CIA security 27
II.2.6. Kalinatek 27
II.2.6.1. Infiltrate Kalinatek 27
II.2.6.2. Open the fire doors surrounding Ivan 27
II.2.6.3. Disarm the bomb planted in the Archives Room 28
II.2.6.4. Restore power to the fire door circuit 28
II.2.6.5. Open the fire doors surrounding Ivan 28
II.2.6.6. Find Ivan before the Russian Mafiosos kill him 29
II.2.6.7. Go to extraction 29
II.2.7. Chinese Embassy 29
II.2.7.1. Rendezvous with the agency contact 29
II.2.7.2. Collect intelligence with the laser mic 30
II.2.7.3. Rendezvous with Coen 30
II.2.8. Abattoir 30
II.2.8.1. Destroy the antenna broadcast ability 30
II.2.8.2. Locate the Hostages 31
II.2.8.3. Beat the executioners to the hostages 31
II.2.8.4. Locate the Hostages 31
II.2.8.5. Protect the Hostages 32
II.2.8.6. Kill Grinko 32
II.2.9. Chinese Embassy 32
II.2.9.1. Infiltrate the Embassy via the upper floor 32
II.2.9.2. Access Feirong's data in the basement 32
II.2.9.3. Destroy the trucks carrying nuclear weapons 32
II.2.9.4. Use Feirong to unlock his computer 33
II.2.9.5. Meet Coen for Osprey extraction 33
II.2.10. Presidential Palace 33
II.2.10.1. Recover the Ark Interrogation File 33
II.2.10.2. Use Nikoladze to open the retinal safe 34
II.2.10.3. Kill Kombayn Nikoladze 34
II.2.10.4. Reach Extraction 35
II.2.11. Kola Cell 35
II.2.11.1. Access Masse's server 35
II.2.11.2. Use Alekseevich's retinal pattern 35
II.2.11.3. Force Masse to access his computer 35
II.2.11.4. Kill Phillip Masse 36
II.2.11.5. Reach extraction 36
II.2.12. Vselka Infiltration 36
II.2.12.1. Locate and talk with the captive sailor 36
II.2.12.2. Deactivate the compressor 36
II.2.12.3. Locate the submarine 36
II.2.13. Vselka Submarine 36
II.2.13.1. Unlock access to the lower decks 36

SPLINTER CELL - TARTALOMJEGYZÉK

II.2.13.2. Access the Vselkas server 37
II.2.13.3. Initiate a launch sequence for a torpedo 37
II.2.13.4. Exfiltrate the submarine through a torpedo hatch 37
II.3. Alternatív útvonalak 37
II.4. Fegyverek és kütyük 37
II.4.1. 5.56 mm SC-20K AR 37
II.4.1.1. Sticky Camera 38
II.4.1.2. Diversion Camera 38
II.4.1.3. Smoke Grenade 38
II.4.1.4. Ring Air Foil 38
II.4.1.5. Sticky Shocker 38
II.4.2. 5.7 mm Pistol 38
II.4.3. Frag Grenade 38
II.4.4. Wall Mine 38
II.4.5. Pick Lock 39
II.4.6. Disposable Pick 39
II.4.7. Optic Cable 39
II.4.8. Laser Mic 39
II.4.9. Camera Jammer 39
II.4.10. Chemical Flare 39
II.4.11. Night Vision Googles 39
II.4.12. Thermal Vision Googles 40
II.4.13. Sticky Bomb 40
II.5. Tippek-trükkök 40
II.6. Riadóztatási pontok 41
II.7. Kóddal zárt ajtók kódjai 41
II.8. Adattárolók 41

III. fejezet - Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow 44
III.1. Irányítás, beállítások, játékmechanizmus 44
III.1.1. Irányítás 44
III.1.1.1. Mászás 44
III.1.1.2. Lecsúszás kötélen 44
III.1.1.3. Gurulás 44
III.1.1.4. Dupla ugrás 44
III.1.1.5. Fél terpeszugrás 44
III.1.1.6. Ugró támadás 44
III.1.1.7. Csöndes esés 44
III.1.1.8. Leereszkedés 44
III.1.1.9. SWAT-perdülés 44
III.1.1.10. Csöndes ajtónyitás 45
III.1.2. Beállítások 45
III.1.3. Játékmechanizmus 45
III.1.3.1. Újítások 45
III.1.3.2. Képernyő (HUD) ismertetése 46
III.1.4. Főszereplők 46
III.1.4.1. Sam Fisher 46
III.1.4.2. Irving Lambert 46
III.1.4.3. Anna Grímsdóttir 47
III.1.4.4. D. P. Brunton 47
III.1.4.5. Douglas Shetland 47
III.1.4.6. Frances Coen 47
III.1.4.7. Ingrid Karltshon 47
III.1.5. Főellenfelek 47
III.1.5.1. Soth 47
III.1.5.2. Dahlia Tal 47
III.1.5.3. Suhadi Sadono 47
III.2. Végigjátszás 47
III.2.1. Dili - Infiltrate the U.S. Embassy 47
III.2.1.1. Beginning Docks 47
III.2.1.2. Empty Houses 47
III.2.2. Paris - Infiltrate Saulnier Cryogenics lab 49
III.2.2.1. Train Station 49
III.2.2.2. Books And Computers 49
III.2.2.3. Three Suspicious Guys 49
III.2.2.4. Bomb Time 49
III.2.2.5. Motion Detectors 101 49
III.2.2.6. Sam's First Wall Mine 50
III.2.2.7. Double Trouble 50
III.2.2.8. Mmm, Brains 50
III.2.2.9. Into The Vault 50
III.2.3. Paris-Nice - Meet Soth 50
III.2.3.1. Train Landing 50
III.2.3.2. Another Complication 50
III.2.3.3. Let's Find Soth 51
III.2.3.4. Move Out 51
III.2.4. Jerusalem - Identify the biological agent 51
III.2.4.1. Peace And Love 51
III.2.4.2. Empty Cafe 51
III.2.4.3. A Proper Gun 51
III.2.4.4. More Policemen 52
III.2.4.5. To The Church 52
III.2.4.6. Rendezvous 52
II.2.4.7. Time To Move 52
III.2.4.8. More Sneaking 52
III.2.4.9. Even More Sneaking 52
III.2.4.10. An Unfortunate Order 52
III.2.4.11. Fifth Freedom 52
III.2.4.12. Waterways 52
III.2.4.13. Lambert's Humor 53
III.2.4.14. In The Streets Again 53
III.2.5. Kundang Camp - Intercept Sadono's call 53
III.2.5.1 Meet With Shetland 53
III.2.5.2. Camp Exploration 53
III.2.5.3. More Mine Disabling 53
III.2.5.4. Hidden Airplane 53
III.2.5.5. Watchtower 54
III.2.5.6. Trail Sadono 54
III.2.5.7. Super Stealth Time 54
III.2.5.8. Underground Area 54
III.2.5.9. Meet The Pilot 54
III.2.5.10. Fresh Air Again 54
III.2.5.11. Shooting Practice 54
III.2.5.12. Trail Sadono... Again 55
III.2.5.13. Phone Tapping 55
III.2.6. Komodo - Infiltrate the submarine 55
III.2.6.1. A Rough Start 55
III.2.6.2. Shooting Bottles 55
III.2.6.3. Find The Technician 56
III.2.6.4. Travel To The Sub 56
III.2.6.5. Enter The Sub 56
III.2.6.6. Sweet Dreams 56
III.2.6.7. Grab A Buddy 56
III.2.6.8. Exit Stage Left 56
III.2.7. Jakarta - Infiltrate TV studio and grab Sadono 57
III.2.7.1. On A Roof 57
III.2.7.2. Lightning 57
III.2.7.3. Satellite Dishes 58
III.2.7.4. Inside The Studio 58
III.2.7.5. Follow Ingrid 58
III.2.7.6. Surprise Assault 58
III.2.7.7. Find Sadono 58
III.2.7.8. Sadono's End 59
III.2.8. Los Angeles - Neutralize Soth and the last ND133 59
III.2.8.1. Into The Truck 59
III.2.8.2. The Parking Lot 59
III.2.8.3. Guards And Cameras 59
III.2.8.4. New Guys 60
III.2.8.5. Baggage Check 60
III.2.8.6. Waiting Area 60
III.2.8.7. The Lobby 60
III.2.8.8. Off The Elevator 60

III.2.8.9. Almost There 61
III.2.8.10. Catwalks 61
III.3. Alernatív útvonalak 61
III.4. Fegyverek és kütyük 61
III.4.1. 5.56 mm SC-20K AR 61
III.4.1.1. Sticky Camera 61
III.4.1.2. Diversion Camera 61
III.4.1.3. Smoke Grenade 62
III.4.1.4. Ring Air Foil 62
III.4.1.5. Sticky Shocker 62
III.4.2. 5.7 mm Pistol 62
III.4.3. Frag Grenade 62
III.4.4. Wall Mine 62
III.4.5. Pick Lock 63
III.4.6. Disposable Pick 63
III.4.7. Optic Cable 63
III.4.8. Laser Mic 63
III.4.9. Camera Jammer 63
III.4.10. Chemical Flare 63
III.4.11. Night Vision Goggles 63
III.4.12. Thermal Vision Goggles 64
III.4.13. Chaff Grenade 64
III.4.14. Flashbang Grenade 64
III.5. Tippek-trükkök 64
III.6. Multiplayer játékmód ismertetése 64
III.6.1. Beállítások 65
III.6.2. Játékmódok 65
III.6.2.1. Semlegesítés 65
III.6.2.2. Szabotázs 65
III.6.2.3. Kivonás 65
III.6.3. Pályák 65
III.6.3.1. Warehouse 65
III.6.3.2. Vertigo Plaza 66
III.6.3.3. Schermerhorn 66
III.6.3.4. Museum 66
III.6.3.5. Mount Hospital 66
III.6.3.6. Krauser Lab. 66
III.6.3.7. Cinema 67
III.6.3.8. Deftech Belew 67
III.6.4. Kémek elemzése 67
III.6.4.1. A kémek speciális mozgásai 67
III.6.4.1.1. Mászás 67
III.6.4.1.2. Ugró támadás 67
III.6.4.1.3. Csöndes esés 67
III.6.4.1.4. Lecsúszás kötélen 67
III.6.4.1.5. Gurulás 67
III.6.4.1.6. „Jean-Claude Van Damme" ugrás 67
III.6.4.1.7. Falhoz tapadás 68
III.6.4.1.8. Falon futás 68
III.6.4.2. Kém HUD (képernyő) ismertetése 68
III.6.4.3. Kém fegyverek és kütyük 68
III.6.4.3.1. P190 Submachine Gun w/ 40mm Grenade Launcher 68
III.6.4.3.2. Füstgránát 68
III.6.4.3.3. Villanógránát 69
III.6.4.3.4. Zavarógránát 69
III.6.4.3.5. Öntapadós kamera 69
III.6.4.3.6. Kémlövedék 69
III.6.4.3.7. Álriasztó 69
III.6.4.3.8. Éjjellátó készülék 69
III.6.4.3.9. Hőlátó készülék 69
III.6.5. Zsoldosok elemzése 69
III.6.5.1. Zsoldos HUD (képernyő) ismertetése 70
III.6.5.2. Zsoldos fegyverek és kütyük 70
III.6.5.2.1. ARGUS M-160 Assault Rifle w/ 40mm Grenade L. 70
III.6.5.2.2. Repeszgránát 70
III.6.5.2.3. Akna 71
III.6.5.2.4. Foszforgránát 71
III.6.5.2.5. Kémcsapda 71
III.6.5.2.6. Jelzőfáklya 71
III.6.5.2.7. Sokkoló 71
III.6.5.2.8. Sisaklámpa 71
III.6.5.2.9. Mozgásérzékelő 71
III.6.5.2.10. Elektromos érzékelő 71
III.6.6. Multiplayer tippek-trükkök 71

IV. Fejezet - Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory 72
IV.1. Irányítás, beállítások, játékmechanizmus, főszereplők 72
IV.1.1. Irányítás 72
IV.1.1.2. Mászás 72
IV.1.1.3. Lecsúszás kötélen 72
IV.1.1.4. Gurulás 72
IV.1.1.5. Terpeszugrás 72
IV.1.1.6. Ugró támadás 72
IV.1.1.7. Csöndes esés 72
IV.1.1.8. Nyakkitörés fejjel lefele lógva 72
IV.1.1.9. Csöndes ajtónyitás 72
IV.1.1.10. Ajtó berúgása 73
IV.1.2. Beállítások 73
IV.1.3. Játékmechanizmus 73
IV.1.3.1. Újítások 73
IV.1.3.2. Képernyő (HUD) ismertetése 74
IV.1.4. Főszereplők 75
IV.1.4.1. Sam Fisher 75
IV.1.4.2. Irving Lambert ezredes 75
IV.1.4.3. Anna Grímsdóttir 75
IV.1.4.5. William Redding 75
IV.2. Végigjátszás 75
IV.2.1. The Lighthouse 75
IV.2.2. Cargo Ship 77
IV.2.3. Bank 79
IV.2.4. Penthouse 81
IV.2.5. Displace 83
IV.2.6. Hokkaido 85
IV.2.7. Battery 86
IV.2.8. Soeul 88
IV.2.9. Bathhouse 90
IV.2.10. Kosubo Sosho 92
IV.3. Alternatív útvonalak 94
IV.4. Fegyverek és kütyük 94
IV.4.1. 5.56 mm SC-20K AR 94
IV.4.1.1. Ring Airfoil 94
IV.4.1.2. Sticky Shocker 95
IV.4.1.3. Sticky Camera 95
IV.4.1.4. Gas Grenade 95
IV.4.2. Flash Grenade 95
IV.4.3. Smoke Grenade 95
IV.4.4. Frag Grenade 95
IV.4.5. Wall Mine 95
IV.4.6. 5.7 mm Pistol 96
IV.4.7. Pick Lock 96
IV.4.8. Optic Cable 96
IV.4.9. Night Vision Goggles 96
IV.4.10. Thermal Vision Goggles 96
IV.4.11. EMF Vision 96
IV.4.12. EEV 97
IV.5. Tippek-trükkök 97
IV.6. Multiplayer játékmód ismertetése 98
IV.6.1. Játékmódok 98
IV.6.1.1. Neutralization 98
IV.1.6.1.2. Bomb Placing 98
IV.1.6.1.3. Extraction 98
IV.1.6.1.4. Sabotage 98

SPLINTER CELL - TARTALOMJEGYZÉK

IV.6.2. A kémek ismertetése 98
IV.6.2.1. A kémek speciális mozgásai 98
IV.6.2.1.1. Mászás 98
IV.6.2.1.2. Ugró támadás 98
IV.6.2.1.3. Csöndes esés 99
IV.6.2.1.4. Lecsúszás kötélen 99
IV.6.2.1.5. Gurulás 99
IV.6.2.1.6. „Jean-Claude Van Damme" ugrás 99
IV.6.2.1.7. Falhoz tapadás 99
IV.6.2.1.8. Falon futás 99
IV.6.2.2. Kém kütyük 99
IV.6.2.2.1. Smoke Grenade 99
IV.6.2.2.2. Sticky Camera 99
IV.6.2.2.3. Chaff Grenade 99
IV.6.2.2.4. Camo Suit 100
IV.6.2.2.5. Spy Bullet 100
IV.6.2.2.6. Alarm Snare 100
IV.6.2.2.7. Flashbang Grenade 100
IV.6.2.2.8. Heart Sensor 100
IV.6.3. Zsoldosok elemzése 100
IV.6.3.1. Zsoldos kütyük 100
IV.6.3.1.1. Gas Mask 100
IV.6.3.1.2. Spy Trap 100
IV.6.3.1.3. Mine 100
IV.6.3.1.4. Frag Grenade 101
IV.6.3.1.5. Tazer 101
IV.6.3.1.6. Flare 101

V. fejezet - Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent 102
V.1. Irányítás, beállítások, játékmechanizmus, főszereplők 102
V.1.1. Irányítás 102
V.1.1.1. Mászás 102
V.1.1.2. Lecsúszás kötélen 102
V.1.1.3. Gurulás 102
V.1.1.4. Dupla ugrás 102
V.1.1.5. Ugró támadás 102
V.1.1.6. Csöndes esés 102
V.1.1.7. Leereszkedés 102
V.1.1.8. Ellenség vízbe húzása 102
V.1.1.9. Ellenség mélybe lehúzása 102
V.1.1.10. Ajtók csendes kinyitása 102
V.1.1.11. Ajtók kirúgása 102
V.1.2. Beállítások 102
V.1.3. Játékmechanizmus 103
V.1.3.1. Újítások 103
V.1.3.2. Képernyő (HUD) ismertetése 104
V.1.3.3. Statisztika 104
V.1.4. Főszereplők 104
V.1.4.1. Sam Fisher 104
V.1.4.2. Irving Lambert 104
V.1.4.3. Emile Dufraisne 104
V.1.4.4. Carson Moss 104
V.1.4.5. Enrica Villablanca 104
V.1.4.6. Jamie Washington 104
V.1.4.7. Stanley Dayton 104
V.2. Végigjátszás 105
V.2.1. Training 105
V.2.1.1. Test Course A 105
V.2.1.2. Test Course B 105
V.2.2. Iceland - Geothermal Plant 106
V.2.3. Kansas - Ellsworth Federal Penitentiary 107
V.2.4. NYC - JBA HQ - Part 1 107
V.2.4.1. Sea of Okhotsk 109
V.2.4.2. Sea of Okhotsk - Part 2 109
V.2.5. Shanghai Hotel 110
V.2.6. NYC - JBA HQ - Part 2 111
V. 2. 7. 1. Cozumel - Cruise Ship 112
V. 2. 7. 2. Cozumel - Cruise Ship - Part 2 113
V. 2. 8. NYC - JBA HQ - Part 3 113
V. 2. 9. 1. Kinshasa 115
V. 2. 9. 2. Kinshasa - Part 2 115
V. 2. 9. 3. Kinshasa - Part 3 116
V. 2. 10. 1. NYC - JBA HQ - Part 4 116
V. 2. 10. 2. NYC - JBA - Final Showdown 117
V. 2. 11. New York Coast Guard Boat 118
V.4. Fegyverek és kütyük 118
V.4.1. 5.56 mm SC-20K AR 118
V.4.1.1. Sticky Camera 118
V.4.1.2. Smoke Grenade 118
V.4.1.3. Air Foil Round 118
V.4.1.4. Sticky Shocker 118
V.4.1.5. Sonic Grenade 118
V.4.1.6. Frag Grenade 118
V.4.1.7. Shotgun Shell 119
V.4.2. SC Pistol 119
V.4.3. EMP Device 119
V.4.4. SC Combat Knife 119
V.4.5. Frag Grenade 119
V.4.6. Smoke Grenade, Sonic Grenade 119
V.4.7. EMP Grenade 119
V.4.8. Gas Grenade 119
V.4.9. Wall Mine 119
V.4.10. Wall Mine - Flash 120
V.4.11. Pick Lock 120
V.4.12. Electronic Lock Pick 120
V.4.13. Ultrasonic Emitter 120
V.4.14. Glass Cutter 120
V.4.15. Winch 120
V.4.16. Optic Cable 120
V.4.17. Laser Microphone 120
V.4.18. Night Vision, Night Vision - Enchanced 120
V.4.19. Thermal Vision 120
V.4.20. Wave Vision 120
V.4.21. Sun Glasses 120
V.4.22. Breathing Equipment 120
V.4.23. OPSAT Watch 120
V.4.23.1. Objectives 120
V.4.23.2. 3D Map 121
V.4.23.3. Data 121
V.4.23.4. Profile 121
V.4.23.5. Equipment 121
V.4.23.6. Fingerprint Scanner 121
V.4.23.7. Blueprint Scanner 121
V.4.23.8. Retinal Scanner 121
V.4.24. Flash Grenade 121
V.4.25. Riot Shotgun 121
V.4.26. Hacking Device - Software Upgrade, Force Hack Upgr. 121
V.5. Multiplayer 121
V.5.1. Spy 121
V.5.2. Upsilon Force 121
V.5.3. Küldetések 122
V.6. A játék küldetéseinek helyszínei 122
V.6.1. Izland 122
V.6.2. Kansas 122
V.6.3. New York City 122
V.6.4. Okhotsk tenger 122
V.6.5. Shanghaj 122
V.6.6. Cozumel 122
V.6.7. Kinshasa 122

SPLINTER CELL - TARTALOMJEGYZÉK

I. Melléklet - irányítás 124
I.1. Tom Clancy's Splinter Cell 124
I.1.1. PC 124
I.1.2. PS2 124
I.1.3. Xbox 124
I.1.4. Game Cube 124
I.2. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow 124
I.2.1. PC 124
I.2.2. PS2 124
I.2.3. Xbox 124
I.2.4. Game Cube 124
I.3. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory 125
I.3.1. PC 125
I.3.2. PS2 125
I.3.3. Xbox 125
I.3.4. Game Cube 125
I.3.5. Nintendo DS 125
I.4. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent 125
I.4.1. PC 125
I.4.2. PS2 125
I.4.3. Xbox 125
I.4.4. Xbox360 126
I.4.5. Game Cube 126

II. Melléklet - cheat kódok 126
II.1. Tom Clancy's Splinter Cell 126
II.1.1. PC csalások 126
II.1.2. PS2 csalások 126
II.1.2.1. Kontrollerrel bevihető cheat kódok 126
II.1.2.2. Action Replay Max kódok 126
II.1.3. Xbox csalások 127
II.1.4. Game Cube csalások 127
II.1.4.1. Kontrollerrel bevihető csalások 127
II.1.4.2. Action Replay Max kódok 127
II.2. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow 128
II.2.1. PC csalások csatolása 128
II.2.2. PS2 csalások 128
II.2.2.1. Kontrollerrel bevihető csalások 128
II.2.2.2. Action Replay Max kódok 128
II.2.3. Xbox csalások 129
II.2.4. Game Cube csalások 129
II.2.4.1. Kontrollerrel bevihető csalások 129
II.2.4.2. Action Replay Max kódok 129
II.2.5. GBA csalások 129
II.3. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory 129
II.3.1. PC csalások 129
II.3.2. PS2 csalások 129
II.3.2.1. Kontrollerrel bevihető csalások 129
II.3.2.2. Action Replay Max kódok 129
II.3.3. Xbox csalások 133
II.3.4. Game Cube csalások 133
II.3.4.1. Kontrollerrel bevihető csalások 133
II.3.4.2. Action Replay Max kódok 133
II.4. Tom Clancy's Splinter Cell Essentials 133
II.4.1. PSP csalások 133
II.5. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent 133
II.5.1. PC csalások 133
II.5.2. PS2 csalások 133
II.5.2.1. Kontrollerrel bevihető csalások 133
II.5.2.2. Action Replay Max kódok 133
II.4.3. Xbox csalások 133
II.5.4. Xbox 360 csalások 133
II.5.5. Game Cube csalások 134
II.5.5.1. Kontrollerrel bevihető csalások 134
II.5.5.2. Action Replay Max kódok 134

III. Easter Eggs 134
III.1. Splinter Cell - PS2 változat 134
III.2. Splinter Cell: Pandora Tomorrow - PS2 változat 134

IV. A sorozat epizódjai által elnyert fontosabb díjak 134
IV.1. Splinter Cell 134
IV.2. Splinter Cell: Chaos Theory 134

V. A Splinter Cell játékok grafikus motorja 135
V.1. Unreal Engine 2, Unreal Engine 2.5 (SCX) 135
V.1.1. További játékok, melyek a játék motorját használják 135

I. fejezet - Bevezető, a sorozat története, a szerző biográfiája, NSA

I.1. Bevezető

Sam Fisher az elmúlt négy évben a lopakodás királyává vált, de legalábbis együtt uralkodik a másik nagymesterrel, Solid Snakekel. A sorozat első része hatalmas sikert aratott, köszönhetően a lélegzetelállító grafikának, a csavaros történetnek, a karakteres főhősnek, és az újszerű játékmenetnek. Az első rész sikere után egyértelmű volt, hogy folytatások sorozata készül el, és annak ellenére, hogy a Pandora Tomorrow messze nem lett annyira sikeres, mint az első rész volt, a harmadik rész, a Chaos Theory kiköszörülte a csorbát, és új lendületet adott Sam Fishernek.

I.2. A Splinter Cell sorozat története

A valós alapokra épülő Splinter Cell sorozatban a Nemzetbiztonsági Hivatal (NSA) egyik részlegének embereit, egész konkrétan a Third Echelon ügynökeit ismerhetjük meg, akik az „Ötödik Szabadságjog" használatával küzdenek a terrorizmus ellen. Ennek jegyében szabadon kémkedhetnek, lophatnak, megsemmisítésekben vehetnek részt, bármilyen eszközzel kikényszeríthetnek vallomásokat, információkat, és akár merényleteket is elkövethetnek, csak hogy megvédjék hazájukat, az Egyesült Államokat. A csapat tagjai felderítőként, magányosan hajtják végre küldetéseiket, az ügynökség egy erre kiképzett csapatának támogatásával. Az ilyen típusú egységek bevetésének koncepciója a teljes azonosíthatatlanságra, a letagadhatóságra épül. Ha egy ügynököt elkapnak, vagy megölnek, a kormány könnyedén letagadhatja, hogy akármilyen formában köze lett volna az ügynökhöz vagy a küldetéshez.
Az első, és - saját tudomása szerint - egyetlen „Splinter Cell" csoport tagja Sam Fisher, ő a játékok, és egyben a történetek főhőse. Mint később kiderül, legalább egy - de valószínűleg több - másik, hasonló felépítésű csapat ügyködik a Third Echelonon belül, melynek tagjai szintén azt hiszik, hogy ők az egyedüliek.

Az epizódok története eléggé hasonló, terroristák merényletet terveznek, általában tömegpusztító fegyvereket akarnak bevetni, Sam Fisher feladata, hogy ezeket a terror cselekményeket megakadályozza. A küldetések rendkívül széleskörűek, információszerzéstől kedve, terroristák elfogásáig, esetleg eliminálásáig mindenféle kényes feladatot meg kell oldanunk hősünk bőrébe bújva. Az észrevétlenség kulcsfontosságú a játékmenet, és persze a küldetések megoldásának szempontjából is, egyetlen civil, vagy éppen ellenséges egység megölése is megnehezítheti a dolgunkat, az örök esetleg pont emiatt észlelik, hogy a közelükben tartózkodunk, és mire odaérünk, már fel tudják fegyverezni magukat, fel tudnak készülni a támadásra. Ha az ellenfeleink meglátják egy eszméletlen társukat, egy holttestet, vagy magát Sam Fishert, akkor riadóztatnak, ezzel máris csökkentve az esélyeinket. Az első két epizódban megadott számú riadó után az adott küldetés befejeződik, néhány feladat végrehajtása során már az első riadóztatás is automatikusan a sikertelen befejezést jelenti. A harmadik epizód sok egyéb mellett ebben is újítást hozott, itt az ellenfelek minden riadóval eggyel magasabb készültségi szintre lépnek, ez azt jelenti, hogy a negyedik riadó után már az egész pályán hemzsegni fognak az ellenséges fegyveres egységek.

A láthatatlan behatolás legjobb módja, ha nem az egyértelmű útvonalakat választjuk, és elterleljük a figyelmüket, miközben elhaladunk mellettük. A játék alapvetően a probléma megoldás és a gyors akciók kombinációja, a támadásokat gyorsan, csöndesen kell megoldani, csak így érhetjük el, hogy sikerrel hajthassuk végre őket. A Splinter Cell az izgalmas egyjátékos mód mellett az innovatív, újszerű többjátékos módok miatt vált a műfaj legsikeresebb sorozatává, a fejlesztők minden részben újdonságokkal tudtak előrukkolni. A legütősebb újítás egyértelműen a Chaos Theory kooperatív módja volt, a játékosok csapatként tudtak egy, a játék rendes történetét kiegészítő vonalat végigjátszani.

A sorozat életébe teljesen új elemeket hozott a legújabb rész, a Double Agent. A morális döntések, morális faktor új irányba vitte a játékmenetet, kettős ügynökként Sam Fisher kénytelen két oldal - NSA és terroristák - elvárásainak is megfelelni, ami nem igazán könnyű feladat. Előfordul, hogy a terroristák megbízzák azzal, hogy tegyen el láb alól valakit, míg az NSA azt adja utasításba, mindenképpen védje meg az illetőt. Melyik a jobb megoldás vajon? Ha a terroristák még jobban megbíznak benne? Az NSA meddig bízik meg benne maradéktalanul? Az egyensúly megtartása nem kis feladat, Sam folyamatosan az életét kockáztatja ebben a szituációban, még akkor is, amikor éppen nem hajt végre semmilyen veszélyes küldetést.

I.2.1. A sorozat részeinek ismertetése

I.2.1.1. Tom Clancy's Splinter Cell (2002)

A sorozat első része új színt hozott a játékok világába, a pörgős, izgasztó, kevés gondolkodást igénylő akciókkal teli játékok éppen kezdték elveszíteni varázsukat. A Splinter Cell játékok legfontosabb eleme a jó taktika kidolgozása, és a lopakodás, ez az a játék, ahol nem ronthatunk be egy-egy küldetés során az ellenfeleinkhez, hogy Rambo módjára végezzünk velük. Ehelyett a sötét sarkokat, kém kütyüket felhasználva kell átjutnunk úgy a pályákon, hogy lehetőleg egyetlen ellenfél se vegyen észre minket, vagy ha ez lehetetlen, akkor úgy kell kialakítani a taktikát, és úgy kell felhasználni a rendelkezésünkre álló eszközöket, hogy az utunkba álló ellenfeleket csak elbénítva, majd a kábult rosszfiúkat elrejtve oldjuk meg a ránk váró feladatokat. A sikerhez hozzájárult a főszereplő, Sam Fisher szokatlanul kidolgozott karaktere, megkapó stílusa, és persze a főhős számtalan speciális mozgása is. A játék grafikája kiemelkedő volt, a 2002-es premier idején vált egyre fontosabbá, hogy a valósághű fény-árnyék hatások megjelenjenek a játékokban, és ezt a lehetőséget a Splinter Cell alkotói maximálisan kihasználták. A játékosok, és a kritika is az egekig magasztalta az első epizódot, ami számtalan díjat is elnyert. A játékot kiadó, és fejlesztő UbiSoft nagyjából a Splinter Cell kiadásával egy időben kezdte meg a mai napig tartó sikersorozatát.

Az epizód története:
2004-ben Sam Fishert, a hosszú ideje inaktív ügynököt beszervezik a Third Echelonba, mely az NSA speciális, titkos részlege. A Third Echelon „Splinter Cell"-eket, azaz kis csapat támogatásával működő, de alapvetően mégis egyszemélyes küldetéseket végrehajtó

ügynököket használ fel arra, hogy titkos küldetéseket hajtsanak végre ellenséges területen.

Sam első ilyen jellegű feladata szerint Georgiába kell utazzon, hogy két eltűnt CIA ügynök után kutasson. A küldetés eleinte egyszerűnek tűnik, egészen addig, amíg Fisher fel nem fedi egy, a grúz elnök, Kombayn Nikoladze által irányított etnikai tisztogatás tervét, mely szerint a szomszédos Azerbajdzsán muzulmán lakosságát akarják megtizedelni, hogy megszerezhessék az ország óriási olaj készletét. Amikor a NATO a konfliktus megoldását kezdeményezi, Nikoladze eltűnik a színről, hogy aztán illegalitásba vonulva Amerika ellen indítson támadást. Egy kanadai hacker, Philip Masse algoritmusát akarja arra felhasználni, hogy megbénítsa az ország elektronikai infrastruktúráját. Innentől kezdve Sam feladata az, hogy levadássza, és semlegesítse Nikoladzét, hogy ezzel elhárítsa az országot, és egyben az egész világot fenyegető veszélyt. Kiderül, hogy Nikoladze nem csupán a hackert, de egy kiugrott kínai tábornokot is beszervezett, akinek segítségével nem csupán sikerült nukleáris fegyvert szereznie, de azt el is helyezték valahol, az Egyesült Államok területén. Innentől kezdődik az igazi versenyfutás, a tét több millió ember élete...

I.2.1.2. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2004)
A második rész kevésbé volt sikeres, kevés újítást tartalmazott, nagyon gyorsan végig lehetett játszani, és a játékosok úgy érezték, mintha csak egy kiegészítő lemezt kaptak volna kézhez, nem egy teljes értékű új epizódot. Ez főleg annak volt köszönhető, hogy míg az első részt fejlesztő csapat a Chaos Theory-n dolgozott teljes erővel, addig a Pandora Tomorrow fejlesztésén a UbiSoft kisebb fejlesztő csapata dolgozott, a meglévő grafikus motor, és egyéb, az eredeti csapat által biztosított eszközök felhasználásával.

Az epizód története:
A Pandora Tomorrow epizód fő helyszíne Indonézia, az időpont 2006. Az Egyesült Államok ekkor veti be haderejét a függetlenségét elnyert Kelet-Timorban, feladatuk főleg a helyi erők kiképzése, hogy azok aztán hatékonyan tudjanak szembeszállni az Anti-szeparatista indonéz gerilla erőkkel. A legerősebb ilyen gerilla csapat a Darah Dan Doa (Vér és imádság), melyet Suhadi Sadono vezet.

Sadono-t korábban a CIA képezte ki, hogy segítsen harcolni a régióban megerősödött kommunista befolyás ellen, de a kelet-timori események hatására az Egyesült Államok ellen fordult. Sadono megszervezett egy öngyilkos bombamerényletet az Egyesült Államok Követsége ellen Diliben, mely akció során jó néhány diplomatát és magas rangú tisztet - köztük Douglas Shetland-et, Sam régi jó barátját - elfogták.

Első feladatként Samnek be kell jutnia a követségre, hogy információkat szerezzen a Darah Dan Doaval kapcsolatban. A küldetés során a Delta Force visszafoglalja a követséget, de Sadono megszökik. Emiatt az Egyesült Államok hadjáratot indít Indonéziába, hogy felkutathassa és elfoghassa Sadono-t, mindezt az indonéz kormány tiltakozása ellenére.

Fisher megtudja, hogy Sadono egy ördögien zseniális tervet dolgozott ki, melynek kódneve „Pandora Tomorrow". Elhelyezett számtalan biológiai bombát (ND133) Amerikában, melyeket himlő vírussal töltetett meg. Sadononak minden 24 órában egyszer fel kell hívnia a bomba futárokat, így, ha elfogják, vagy megölik őt, és emiatt nem tud telefonálni, akkor a bombák felrobbannak, és több millió ártatlan leli halálát a merényletek következtében. Mivel Sadono a frontvonalon harcol, ezért az Egyesült Államok kénytelen visszavonulót elrendelni, nem kockáztathatják meg, hogy Sadono a harcok során meghaljon.

Ehelyett újra Samet vetik be, akinek újabb feladata szerint be kell jutnia a Darah Dan Doa erődítményébe, hogy megtudja, merre rejtették el a himlőt tartalmazó bombákat. Sam Fisher Shetland segítségével be tud hatolni, és meg is szerzi a bombák helyét tartalmazó információkat. Shadow-Net kémeket küldenek ki, hogy hatástalanítsák ezeket a bombákat, és ezzel megszűntessék az országot fenyegető válságot.

A Third Echelon úgy dönt, hogy Sadono-t élve kell elfogni, nehogy megint olyan kényes szituáció álljon elő, mint Nikoladze elnök 2004-es meggyilkolásakor. Samnek ez a szinte lehetetlen feladat sikerül is, de még ekkor jön a java, kiderül, hogy az utolsó bombát egy áruló CIA ügynök, Norman Soth szerezte meg, aki fel akarja robbantani azt Los Angeles repterén. Az ügynököt saját bosszúja vezérli, úgy érzi, hogy országa cserben hagyta őt egy korábbi küldetése során. Sam utolsó feladata, hogy behatoljon a reptérre, megölje az ügynököt, és annak embereit, és hogy elhárítsa a fenyegetést...

I.2.1.3. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (2005)
Sam Fisher megújult grafikával, teljesen új sztorival, és forradalmi kooperatív többjátékos móddal hódította vissza a rajongókat. Az eredeti fejlesztőcsapat új munkája újra számtalan elismerésben részesült, az első résznél is több díjat nyertek el, a kritikusok és a játékosok egyaránt imádták a programot.

Az egyjátékos mód története
A Chaos Theory története az eredeti Splinter Cell vonalat követi, azaz az információs hadviselést helyezi a középpontba. A játék fő helyszínei Japán, Észak-Korea és Dél-Korea, az időpont 2007.

Kelet-Ázsiában szinte forr a levegő ez idő tájt, ugyanis Kína, Észak-Korea és Japán között egyre feszültebb a helyzet, főleg, mióta Japán megalapította az I-SDF-et (Information Self Defense Force). Kína és Észak-Korea ezt a lépést a második világháború óta életben lévő megállapodás felrúgásaként értékeli, válaszlépésként blokád alá veszik a sárga-tengert, hogy a japán hajózást ellehetetlenítsék. Mivel az I-SDF az Egyesült Államok, és közvetve a Third Echelon szövetségese, ezért az amerikai kormány a helyszínre küldi a USS Clarence E Walsh hadihajót, hátha ezzel a lépéssel Kínát és Észak-Koreát meghátrálásra lehet kényszeríteni.
Eközben - látszólag az eseményektől teljesen független ügyön dolgozva - Sam egy eltűnt programozó, Bruce Morgenholt után kutat, aki a Phillip Masse által létrehozott algoritmus megfejtésén dolgozott. Masse - akit Sam az első Splinter Cell kaland során tett el láb alól - igazi zseni volt, jóval a kora előtt járt, az általa létrehozott algoritmust éppen az ENSZ tanulmányozza. Évek óta próbálják megfejteni a kódot, úgy tartják, rossz kezekbe kerülve ez lehet a XXI. század szuperfegyvere. Sam feladata, hogy biztosítsa, ne kerülhessen ezekbe a már említett rossz kezekbe a kód.

Bár Sam végez Hugo Lacerdával, a Morgenholt elrablása mögött álló perui lázadóvezérrel, de nem tudja megakadályozni Morgenholt meggyilkolását, és azt sem, hogy Masse algoritmusát bevessék. Az információs fegyvert ismeretlenek arra használják fel, hogy Japánt, és az Egyesült Államok keleti partjának fontosabb városait, köztük New Yorkot lebénítsák. Japán korábban már hasonló támadás áldozata lett, Otomo admirális (I-SDF) kapcsolatba lép a Third Echelonnal, és elmondja, hogy valószínűleg Kína és Észak-Korea áll a támadás mögött.

Eközben a Walsh hadihajót egy koreai ballisztikus rakétatalálat éri, melynek következtében el is süllyed, ezzel háború veszi kezdetét Észak-Korea, Dél-Korea és az Egyesült Államok között. Mivel Észak-Korea azt állítja, hogy a rakéta kilövése nem volt szándékos, Samet elküldik a koreai félszigetre, hogy kiderítse, vajon tényleg Észak-Korea a felelős a Walsh elsüllyesztéséért, vagy inkább a Messe-féle algoritmus okozta a rakéta kilövését. (Ugyanez az incidens áll egyébként a Ghost Recon 2 középpontjában...)

Sam megtudja, hogy az egész háborús konfliktus mögött egy amerikai biztonsági cég, a Displace International áll. Ők használták fel a Masse algoritmust azért, hogy Észak-Korea rakétájával elsüllyesszék a hadihajót, és így az Egyesült Államokat háborúba hajszolják. Mindezt azért, hogy a háborús megrendelésekkel a Displace váljon a vezető amerikai biztonsági céggé. Sam arra is rájön, hogy az egész művelet mögött álló személy nem más, mind régi bajtársa, és barátja, Douglas Shetland, a Displace elnöke. Újabb feladatként Samnek el kell jutnia a találkozóra, ahol Shetland és ismeretlen társai futnak össze. Az ismeretlen társakról - nem kis megdöbbenést okozva - kiderül, hogy az I-SDF-ről van szó, de Sam még meg sem tudja emészteni az információkat, újabb fordulat következik, Shetland elárulja az I-SDF-et, aminek következtében tűzharc robban ki. A káoszt kihasználva Sam meglépteti Shatlandet, majd végez vele.

Shatland halála után már csak egy elvarratlan szál marad, Otomo Admirális megszerzi a Messe algoritmus egy példányát, és megpróbálja eljuttatni Japánba, hogy ott annak bevetésével zsarolja a saját kormányát. Azzal fenyegetőzik, hogy az algoritmust felhasználva észak-koreai rakétákat lődöz japán városokra, ha csak nem teljesítik a követeléseit. A már eleve kényes helyzetnek köszönhetően tettével pillanatok alatt kirobbanthatná a harmadik világháborút, ezért Samnek be kell hatolnia Otomo titkos, tengeralatti bázisára, hogy végezzen Otomoval, és akadályozza meg a terv végrehajtását. Otomo megpróbál saját kezével véget vetni életének, de Sam megakadályozza ezt, hogy Otomo-t az ENSZ elé állíthassák, és így elnyerhesse méltó büntetését.

A kooperatív mód története

A kampány két Shadow-Net kém alapkiképzésével kezdődik, ezzel megismertetve a játékosokat a kooperatív játék elemeivel. Miután vége lesz a kiképzésüknek, az ügynököket Panamába küldik, hogy utána járjanak az elvarratlan szálaknak és nyomoknak, felhasználva azokat az információkat, amiket Sam Fisher szedett ki Hugo Lacerda-ból. Az ügynökök kifaggatják a bank alelnökét, és átkutatják az összes adatot, melyekből kiderül, hogy a bank nem csak Lacerda-t segítette, hanem Észak-Koreát is, hogy nukleáris és kémiai fegyvereket tudjanak átcsempészni Panamán. Egy Jong-Pom-Chu nevű észak-koreai férfi nyomait is felfedezik az adatok között. Nem sokkal a küldetés elvégzése után Irving Lambert előlépteti az ügynököket gyakorló „Splinter Cell" tagokká.

Az akció háborús övezetben, Dél-Koreában folytatódik, ahol az ügynökök megpróbálják megtalálni Jong-Pom-Chu-t. Ezen kívül feladatul kapják, hogy elpusztítsák a légvédelmi berendezéseket, és megtalálják a koreai tudóst. Az ügynökök erőfeszítései, hogy lokalizálják őket, azaz a küldetés nem folytatódhatott egészen addig, amíg Sam Fisher - a küldetés helyszínén, de egy másik pontján – ki nem faggatott egy észak-koreai speciális ügynököt, miközben szervereket próbált megszerezni. A Fisher által megszerzett információ értékesnek bizonyult, ennek köszönhetően az ügynökök eljutottak egy internet kávézóba. A gyakornokok végül megszöktették Jong-ot egy teherautóban. Ettől kezdve az ügynökök nem hivatalos Splinter Cell tagok lettek.

Az egyjátékos mód története után nem sokkal az ügynököket elküldték egy kémiai rakétasilóhoz, Észak-Koreába. A feladatuk az volt, hogy kiderítsék, milyen fegyver kifejlesztésével foglalatoskodik Jong. Nem sokkal később rájöttek, hogy az észak-koreaiak biológiai fegyvert fejlesztenek, melynek hatását majmokon tesztelik. Lambert azt az utasítást adja ki, hogy az Anti-vírus elkészítéséhez elengedhetetlenül fontos vírus mintát szerezzék meg. Miután sikerrel jártak, az ügynököket hajóval juttatták ki a területről.

Az ügynököket ezután New Yorkba küldték, hogy ott egy vonaton elhelyezett bombát hatástalanítsanak. A bombát egy észak-koreai helyezte el, hogy így szerezze vissza a vírust az amerikaiaktól. Jong segítségével az ügynökök megtalálják a vírust, és megakadályozzák az észak-koreai katonákkal kapcsolatos vizsgálatokat.

Ezután visszaküldték őket Észak-Koreába, az újabb küldetés során egy nukleáris erőművel kapcsolatban kellett vizsgálódniuk. Az volt a feladatuk, hogy megtalálják azt az észak-koreai ügynököt, aki a fegyverekkel kapcsolatos szerződés hátterében állt, vagyis azt a személyt, aki Kimnek segített.

Utolsó küldetésként az ENSZ központjának felrobbantását kellett megakadályozniuk, ehhez újra New Yorkba repítették őket. Az ENSZ épületének felrobbantását Kim rendelte el, egy fontos találkozót szeretett volna ezzel megakadályozni. Az ügynökök megölték Kimet és az észak-koreai ügynökök által elhelyezett bombát hatástalanították.

I.2.1.4. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (2006)

Az új rész bejelentésénél a UbiSoft hihetetlenül meglepte a játékos társadalmat. A kiadó szép lassan kezdte el adagolni a játékkal kapcsolatos tudnivalókat, első körben csak annyit árultak el, hogy Sam Fisher lánya meghal, emiatt főhősünk kilép az NSA-től, és bankrablások sorozatában vesz részt. A rajongók nem hittek a szemüknek, mikor az első híreket olvasták. Hamarosan azonban kiderült, hogy bár tényleg teljesen újszerű lesz az új epizód, mégsem kell attól félni, hogy a megszokott vonal helyett inkább egy GTA jellegű, rosszalkodós irányba viszik el a sorozatot. Sam lánya valóban meghal, de a bankrablások csak ahhoz kellenek, hogy főhősünk börtönbe kerülve beépülhessen egy terrorista szervezetbe. A grafika szebb, mint eddig bármikor, bár a fejlesztők még nem

használják fel a valódi újgenerációs Unreal motort. A siker garantált.

Az epizód története:
A játék története pontosan ott folytatódik, ahol a Chaos Theory véget ért, Sam elrepül Izlandra, hogy kinyomozza, ki, és mi állhat a hőerőművel kapcsolatos furcsa események mögött. A küldetés során együtt kell működnie Hshman Hanza-val, aki a CIA ügynöke. A küldetés kellős közepén Lambert váratlanul visszavonja az addigi parancsokat, utasításokat, és visszarendeli Sam Fishert. Miután Samnek sikerül kijutnia, Labert rossz hírt közöl régi jó barátjával. Elmondja neki, hogy egyetlen lánya, Sarah Burns életét vesztette egy balesetben, mikor is egy részeg sofőr elütötte és segítségnyújtás nélkül elhajtott a helyszínről. A hír hallatán Sam mély depresszióba zuhan, képtelen a munkájára koncentrálni, ezért a felettesei kivonják az aktív szolgálatból egy időre.

Néhány hónappal később Lambert felajánl neki egy új megbízatást, úgy gondolja, hogy Samnek NOC (nem hivatalos beépített) ügynökként sikerülhet visszarázódnia a munkába, és visszanyernie az életkedvét. A NOC ügynökök egyszerre dolgoznak az NSA és CIA ügynökségeknek is, főleg a szervezett bűnözés ellen küzdenek úgy, hogy beépülnek az adott szervezetekbe. Ahogy az NSA esetében, úgy a kormány a NOC ügynökök létezésétől, ténykedésétől is elhatárolja magát teljes mértékben. Ahhoz, hogy Sam be tudjon épülni, sorozatos bankrablásokat követ el, és látszólag ártatlan emberek életét is kioltja. Sam így tudja elérni, hogy a Third Echelon által megfigyelt John Brown's Army - azaz John Brown serege (JBA) a tagjai közé fogadja. Samet az Ellsworth börtönbe küldik, ahol egy zárkában találja magát a JBA egyik tagjával, Jamie Washingtonnal. Ketten kitervelik, hogyan szökhetnének meg, a tervet aztán sikerrel végre is hajtják. Sam sikeresen elnyeri Jamie bizalmát, így eléri, hogy a JBA a tagjai közé fogadja.

Innentől kezdve Sam küldetések sorozatát hajtja végre, melyek során döntéseinek, és cselekedeteinek hatására az NSA és JBA bizalmát megerősítheti, vagy akár teljesen elveszítheti...

I.2.2. Handheld Splinter Cell játékok
A sorozat összes része megjelent meglehetősen leegyszerűsített, oldalra scrollozós változatban mobil telefonokra, és több része is megjelent leegyszerűsített változatban a Nintendo kézikonzoljaira. A Sony PSP megjelenésével szinte teljes értékű átiratok elkészítése is lehetővé vált.

I.2.2.1. Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials - PSP
A UbiSoft a másik sikersorozatánál, a Prince of Persianál is speciálisan kiegészített verziókat jelentetett meg, hogy a játékosok ne pontosan ugyanazt az élményt kapják, mint a nagy konzolos verziók esetében. Az Essentials még ennél is tovább megy, ez egy teljesen eredeti, egyik más konzolon sem elérhető epizód, mely leginkább a Double Agent folytatásának, és a következő rész előzményének tekinthető.

Az Essentialsban Sam Fishert nem csupán az ellenségek fenyegetik, a múltjából előugró emlékképek is kínozzák szegényt. Átélhetjük azt az időszakot, amikor Sam még a Navy Seal egységnél szolgált, és további, a múltban lejátszódott eseményeket, melyeket követve eljutunk a Double Agentben lezajló eseményeken át, a következő epizód kezdetéig. Mindeközben amellett, hogy a bőrét menti, még a nevét is tisztáznia kell a vádak alól.

A történet elején 2009-ben járunk, a Double Agent utáni eseményeket követhetjük nyomon. Sam Fisher behatol a temetőbe, ahol lányának sírját látogatja meg. Sarah nemrég egy autóbaleset során halt meg. Itt fogják el, és veszik őrizetbe hősünket. Innentől ugranak be Samnek az őt kínzó emlékképek, melyeket küldetések formájában kell végigjátszanunk.

Az első ilyen küldetés 1992-be, Kolumbiában játszódik, itt Sam Fisher még a Navy Seals tagja. A parancsnoka Douglas Shetland, akit elfognak a FARC gerillák. Minden ellentétes parancs ellenére Sam saját szakállára elindul, hogy megmentse parancsnokát.

A játékban vannak érdekes kérdéseket felvető küldetések is, 1999-ben Samet Jugoszláviába küldik, hogy ott oldjon meg egy fontos feladatot. Az érdekesség: az első Splinter Cell játékban, ami 2004-ben játszódik, Sam éppen hogy csak csatlakozott a Third Echelonhoz...

A játék végén Samet elítélik Lambert meggyilkolásáért, Sam ellopja a bizonyítékokat, és meglép, mindezzel megalapozva a folytatás történetét.

I.2.3. Készülő folytatás: Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
A Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction a sorozat ötödik részének munkacíme, van, ahol szimplán Splinter Cell 5-ként hivatkoznak az új részre. A játék fejlesztését a sikeresebb részek mögött álló UbiSoft Montreal végzi, bár egyelőre nem sok információ szivárgott ki, annyit lehet tudni, hogy csak PC-n, és Xbox360 platformokon jelenik majd meg, és azt is sejteni lehet, hogy a következő rész fogja majd először igazán kihasználni a következő generációs technológiában rejlő lehetőségeket. Míg a Double Agent még a feljavított 2.0-s Unreal motorra (Unreal Engine 2.5-ként is emlegetik) épült, addig a következő epizód alapját már az Unreal Engine 3.0 adja majd.

A források szerint nem csupán a grafika, de a játékmenetet illető fejlesztések, innováció is hozzájárul ahhoz, hogy a következő epizód minden tekintetben következő generációs Splinter Cell játékként kerüljön be a játéktörténelem lapjaira.
A játék motorját, és újításait a Chaos Theory egyik pályájával demonstrálták a szerencséseknek, ennek köszönhetően kiszivárgott néhány információ a játékmenetet, mozgásokat illetően. Megmutattak egy hidat, ami a küldetés kellős közepén leomlott, és kiderült, hogy ezentúl minden falfelületre, minden objektumra felmászhatunk, tehát a pályák teljesen megnyílnak, és új kihívásokat jelentenek majd a játékosoknak. Sam járása mindig alkalmazkodik a domborzathoz, felszínhez, a lépcsőn, a lejtőkön másképp lép és jár majd, mint a sima felületeken. A mesterséges intelligenciát is teljesen átdolgozzák, az ellenfelek teljesen természetesen viselkednek, ha olyan kedvük van, akkor egy korlátra, oszlopnak vagy éppen egy falnak dőlve pihengetnek. A függőhídon áthaladó ellenfél megriadt a híd kilengéseitől, és megkapaszkodott benne, hogy még véletlenül se pottyanjon le.

A történettel kapcsolatban semmi sem szivárgott ki, bár azért azt tudni lehet, hogy mi történik a Double Agent végén, és az ott megjelenő „Folytatása következik" felirat egyértelműen arra utal, hogy a következő rész elején Sam barátunk az FBI elől menekül majd, akik mit sem sejtenek az ő valós státuszáról. Annyit sejteni lehet, hogy Williamsnek fontos szerepe lesz majd a folytatásban.

Mindenesetre az, hogy máris tudni lehet a folytatásról, egy véletlenül a UbiSoft saját, zárt ftp-je helyett egy publikus ftp szerverre feltöltött csomagnak, és persze az azt a rossz helyre feltöltő alkalmazottnak köszönhető. Egy több gigás tömörített fájlról van szó, amiben eddig be sem jelentett játékok grafikai anyagai, videói, és egyéb titkos, csak belső használatra szánt anyagok voltak. Az említett UbiSoft alkalmazott észlelte, és kijavította az okozott hibát, de addigra a szemfüles internetezők gyorsan letöltötték az anyagot, és a képek, videók futótűz sebességével terjedtek el az egész világon.

I.2.4. Tom Clancy biográfia, bibliográfia, általa inspirált művek

I.2.4.1. Biográfia

Tom Clancy az elmúlt évtizedek egyik legsikeresebb szerzője, főleg politikai thrillereiről ismert. Ő volt az első olyan író a 90-es években, aki kétmillió példánynál többet tudott eladni könyveiből. A rajongói az izgalmas történetei mellett főleg a hitelességéért, a technikai részletek legpontosabb ismeretéért, ábrázolásáért szeretik műveit.

Thomas Leo Clancy Jr. 1947. április 12-én született, Maryland városában. 1965-ben érettségizett a towson-i Loyola Blakefieldben, majd angol irodalmat tanult a baltimore-i Loyola Egyetemen, ahol 1969-ben diplomázott. Azt mondta egyszer, azért tanult irodalmat, mert nem volt elég okos ahhoz, hogy jeleskedni tudjon a fizikában. Mielőtt belevágott volna az írásba, mindenféle független biztosítási üzletekkel próbálkozott.

Első feleségét, Wandát 1970-ben vette el, a házasságuk során több gyermekük született, majd 1998-ban váltak el, mely válás pont a legrosszabbkor jött az író számára. Pont abban az évben akarta megvásárolni ugyanis a Minnesota Vikings csapatát, és már majdnem nyélbe is ütötték az üzletet, amikor kimondták a válását, és ezzel a vagyona pillanatok alatt igen csak megcsappant. Így aztán kénytelen volt lemondani a nagy álmáról. Nem magányoskodott sokáig, 1999-ben, 52 évesen elvette feleségül a 32 éves Alexandra Marie Llewellynt, aki szintén író.

Sokakat meglepett, amikor 2001. szeptember 11-e után elsőként állt ki az iszlám mellett, még a terrortámadás napján interjút adott a CNN-en. Clancy Antony Zinni tábornok mellett az iraki háború ellenzője, és egyben az Egyesült Államok védelmi miniszterének, Donald Rumsfeldnek leghangosabb kritikusa lett. A tábornokkal együtt két könyvet is írtak a témáról.

I.2.4.2. Bibliográfia

Könyvei szinte kivétel nélkül hatalmas sikert arattak, ennek legbiztosabb jele, hogy több művéből készült filmadaptáció is (Vadászat a Vörös Októberre, Férfias játékok, Végveszélyben, A félelem árnája). Kedvenc karakterét, Jack Ryan-t olyan színészek keltették életre, mint Alec Baldwin, Ben Affleck és Harrison Ford. Jack Ryan kedvenc, és egyben legfontosabb főhőse, két regényének kivételével minden művében szerepel.

A „Tigris Karma" című művében megjelent Jack Ryan fia és két unokaöccse is, de ettől függetlenül a történet főhőse továbbra is - a közben visszavonult - Jack Ryan lett. A rajongói csalódottságukat fejezték ki Clancy újabb műveivel kapcsolatban, és ez megmutatkozott az eladási eredményekben is - rengetegen elfordultak tőle az utóbbi években.

A regények mellett Clancy jó néhány tényirodalmi művet is írt, ezeknek fő témája természetesen az Egyesült Államok hadserege. Több olyan sorozatot is megalkotott ezek mellett, melyek epizódjain más írók dolgoznak, akik a Clancy által megszokott stílust, történetvonalat viszik tovább. Ezek:

Tom Clancy's Op-Center
Tom Clancy's Power Plays
Tom Clancy's Net Force
Tom Clancy's Net Force Explorers
Tom Clancy's Splinter Cell

A rajongók ezeket a műveket „idézőjeles" könyveknek is hívják, Clancy nem ismerte el hivatalosan, hogy a sorozat részeit más szerzők írják, a bevezetőben általában szimplán megköszöni a szerzőknek „felbecsülhetetlen hozzájárulásukat a kézirathoz".

1997-ben Tom Clancy két könyvre szóló, 50 millió dolláros szerződést kötött a Penguin Putnam kiadóval, illetve nem sokkal később aláírt egy 25 millió dolláros, négy évre szóló könyv/multimédia szerződést. Ezek mellett leszerződött a Berkley Books-szal (24 részes sorozat), és az ABC-vel (Tom Clancy's Net Force minisorozat). Ebben az időszakban összesen 97 millió dollár értékű szerződést kötött a műveivel, a nevéhez fűződő univerzumokkal kapcsolatban.

A multimédia szerződéseknek köszönhető, hogy olyan játékok fűződnek a nevéhez, mint a Rainbow Six és a Splinter Cell sorozat. Bár a játékok történetét nem ő írja személyesen, de az általa kitalált karakterek, helyszínek, szituációk mind fontos szerepet kapnak a nevéhez fűződő programokban.

I.2.4.2.1. Regényei

Vadászat a Vörös Októberre - The Hunt for Red October (1984)

Clancy első regénye, Jack Ryan egy szovjet tengeralattjáró kapitánynak segít átállni az Egyesült Államok oldalára. Ramius egy rendkívül fejlett, felfegyverzett tengeralattjáró kapitánya, ez egy kicsit megnehezíti a dolgukat. Az 1990-ben kiadott film főszereplői Alec Baldwin (Jack Ryan) és Sean Connery (Ramius Kapitány).

Red Storm Rising (1986)

Háború zajlik a Nato és a Szovjetunió között. A Larry Bond társszerzővel megírt mű egyike a két regénynek, melyben nem szerepel Jack Ryan. A történetből játék feldolgozás is készült.

Férfias játékok - Patriot Games (1987)
Ryan megmenti a walesi herceget, aki ezután követi Ryan-t és a családját. Az 1992-es film főszereplője Harrison Ford, a történetet megváltoztatták kicsit, Ryan egy kitalált nemesi sarjat véd meg a walesi herceg helyett. A későbbi történetek egyik főszereplője, John Clark is megjelenik a történetben, ha csak közvetetten is, a „Végveszélyben" című műben elmondja Jack Ryannek, hogy azon a helikopteren utazott, aminek vissza kellett fordulnia, amikor Észak-Afrikában megtámadták a terroristák táborát.

The Cardinal of the Kremlin (1988)
John Clark és Szergej Golovko első alkalommal szerepelnek hivatalosan. Titkos Anti-szatellit lézerek (SDI), kémek, komputer megszállottak, és diplomácia játsszák a főszerepet a történetben. Gregory őrnagy, a „The Bear and the Dragon" szereplője már ebben a történetben is feltűnik.

Végveszélyben - Clear and Present Danger (1989)
Drog háború Kolumbiában. Jack Ryan és John Clark végre találkozik. Ding Chavez ebben a történetben tűnik fel először. Az 1994-es film főszereplői Harrison Ford (Jack Ryan) és Willem Dafoe (John Clark) voltak.

A rettegés arénája - The Sum of All Fears (1991)
Izraeltől ellopnak egy nukleáris fegyvert, melynek bevetésével a terroristák az Egyesült Államok és Szovjetunió között akarnak háborút kirobbantani. A 2002-es film főszereplői Ben Affleck (Jack Ryan) és Liev Schreiber (John Clark). A filmben a terroristák motivációját, és személyüket megváltoztatták.

Without Remorse (1993)
Időrendben az első történet, melyben megjelenik John Kelly/John Clark, melyből megismerhetjük Clark CIA előtti életét. A vietnami háború idején játszódó történetben megtudhatunk többet John Kelly múltjáról, és arról is, hogyan és miért lett Clark CIA ügynök. Jack Ryan apjának fontos szerep jut a történetben, és megjelenik maga Jack Ryan is.

Elnöki játszma - Debt of Honor (1994)
Ryan Nemzetbiztonsági tanácsadó, John Clark és Domingo Chavez beépített ügynökök, akik segítenek megnyerni a háborút a nukleáris fegyverekkel felszerelt Japán ellen. Golovko is megjelenik a történetben.

Utolsó parancs - Executive Orders (1996)
Az Elnöki játszma (Debt of Honor) folytatása. Ryannek, aki az előző történet következményeképpen indul az elnökségért, főleg a sajtó nyomását kell elviselnie, de persze több merényletet is túl kell éljen. Biológiai hadviselés, közel-kelet, John Clark.

SSN (1996)
A USS Cheyenne kalandjai egy jövőben játszódó háború során, a kínaiak éppen meg akarnak támadni egy szigetet... A második könyv, melyben nem szerepel Jack Ryan. Az SSN leginkább rövid történetek, küldetések gyűjteménye.

Szivárvány-Kommandó - Rainbow Six (1998)
A videójátékkal egy időben megjelent történet. John Clarck egy elit Anti-terrorista egységet vezet, radikális terroristák világszintű népirtási törekvéseit kell visszaverniük.

The Bear and the Dragon (2000)
Háború Oroszország és Kína között. Ryan rájön, hogy Tajvan és az Egyesült Államok légiereje segít az oroszoknak a kínai invázió visszaverésében. A könyvvel kapcsolatban sok kritika érte a szerzőt, sokan megjegyezték, hogy az egykori Szovjetunióval kapcsolatos ismeretei messze felülmúlták a Kínával kapcsolatos, enyhén szólva hiányos ismereteit.

A gonosz birodalma - Red Rabbit (2002)
Még CIA elemzőként Ryan segítségére siet egy szovjet ügynöknek, akinek tudomására jutott egy készülő merénylet, aminek célpontja a Pápa.

A tigris karma - The Teeth of the Tiger (2003)
Jack Ryan fiának első megjelenése. Jack Ryan Jr. előbb hírszerzési elemző, majd később a Campus (egy szupertitkos hírszerző ügynökség, melynek ügynökei bármely, a nemzet biztonságát veszélyeztető elemet likvidálhatnak) tanácsadója. Mindez az idősebb Jack Ryan elnökségből történő visszavonulása után játszódik.

I.2.4.2.2. Tényirodalom
Submarine (1993)
Armored Cav (1994)
Fighter Wing (1995)
Marine (1996)
Into the Storm (1997)
Airborne (1997)
Carrier (1999)
Every Man a Tiger (1999)
Special Forces (2001)
Shadow Warriors (2002)
Battle Ready (társíró: Anthony Zinni, 2004)

I.2.4.2.3. Az általa kitalált univerzumok, és az azokon alapuló művek, játékok:

Op-Center univerzum:
Op-Center (1995) - Jeff Rovin
Mirror Image (1996) - Jeff Rovin
Games of State (1996) - Jeff Rovin
Acts of War (1997) - Jeff Rovin
Balance of Power (1998) - Jeff Rovin
State of Siege (1999) - Jeff Rovin
Divide and Conquer (2000) - Jeff Rovin
Line of Control (2001) - Jeff Rovin
Mission of Honor (2002) - Jeff Rovin
Sea of Fire (2003) - Jeff Rovin
Call to Treason (2004) - Jeff Rovin
War of Eagles (2005) - Jeff Rovin

NetForce univerzum:
Felnőtt könyvek
Net Force (1998) - Steve Perry
Hidden Agendas (1999) - Steve Perry
Night Moves (1999) - Steve Perry

Breaking Point (1999) - Steve Perry
Point of Impact (2001) - Steve Perry
CyberNation (2001) - Steve Perry
State of War (2003) - Steve Perry és Larry Segriff
Changing of the Guard (2003) - Steve Perry és Larry Segriff
Springboard (2004) - Steve Perry és Larry Segriff
The Archimedes Effect (2006) - Steve Perry és Larry Segriff

Fiatal felnőtt könyvek
Virtual Vandals (1999)
The Deadliest Game (1999)
One Is the Loneliest Number (1999)
The Ultimate Escape (1999)
The Great Race (1999)
End Game (1999)
Cyberspy (1999)
Shadow of Honor (2000)
Private Lives (2000)
Safe House (2000)
Gameprey (2000)
Duel Identity (2000)
Deathworld (2000)
High Wire (2001)
Cold Case (2001)
Runaways (2001)
Cloak and Dagger (2003)
Death Match (2003)

Power Plays univerzum:
Politika (regény, 1997) - Jerome Preisler
Politika (videójáték, 1997) - Red Storm Entertainment
ruthless.com (regény, 1998) - Jerome Preisler
ruthless.com (videójáték, 1998) - Red Storm Entertainment
Shadow Watch (regény, 1999) - Jerome Preisler
Shadow Watch (videójáték, 1999) - Red Storm Entertainment
Bio-Strike (regény, 2000) - Jerome Preisler
Cold War (regény, 2001) - Jerome Preisler
Cutting Edge (regény, 2002) - Jerome Preisler
Zero Hour (regény, 2003) - Jerome Preisler
Wild Card (regény, 2004) - Jerome Preisler

Splinter Cell univerzum:
Tom Clancy's Splinter Cell (2004) - Raymond Benson David Michaels álnéven
Tom Clancy's Splinter Cell: Operation Barracuda (2005) - Raymond Benson David Michaels álnéven
Tom Clancy's Splinter Cell: Checkmate (2006) - ismeretlen szerző David Michaels álnéven

I.2.4.2.4. Táblás játékok
The Hunt for Red October (1988)
Hadijáték, a TSR Inc. adta ki, és az azonos című regény történetére épül. Modern tengerészeti hadviselés adja a játék alapját, a Nato és a Varsói Szerződés országai állnak a középpontban.

Red Storm Rising (1989)
Szintén a TSR Inc. játéka, mely az azonos című regény történetét dolgozza fel. A Nato erőket megtámadják Nyugat-Európában a Varsói Szerződés országai. A játék szabályai az előző, Hunt for the Red October játékban kidolgozott szabályrendszert követik. Több később megjelenő játékhoz szerették volna más kiadók felhasználni a szabályrendszert, de a TSR nem adta meg nekik az engedélyt ehhez.

I.2.5. NSA
A Nemzetbiztonsági Hivatal (NSA) egyike az Egyesült Államok kormánya alá tartozó hírszerző szervezeteknek, alapvetően csak egyike a számtalan pár betűs rövidítéssel rendelkező szervezetnek. Mindegyiknek megvan a maga hatásköre, az FBI (Federal Bureau of Investigation) felel az országon belüli hírszerző tevékenységért, helyi terrorista cselekményekért, stb. A CIA (Central Intelligence Agency) foglalkozik a külföldön történő hírszerző tevékenységgel, a DIA (Defense Intelligence Agency) foglalkozik a hadi jellegű hírszerzéssel, és így tovább.

Az NSA az a szervezet, melynek ügynökeit felszerelik a legmodernebb kém kütyükkel, és ők állnak a SIGINT (SIGnal INTelligence) műveletek középpontjában (innen jön Lambert ezredes „SIGINT Ninja" kifejezése). A SIGINT műveletek fontos elemei az elektronikus kódoló/dekódoló eszközök, az automatikus rejtjelező készülékek, és olyan eszközök, mint a mikrokamerák, lehallgató kütyük, stb. Alapvetően Sam küldetései közben felhasznált eszközeinek nagy része már létezik, a további részének kifejlesztésén pedig már dolgoznak.

Az NSA másik beceneve a „No Such Agency" azaz „Nem Létező Ügynökség". Ez a becenév is az NSA titkos, rejtett mivoltának szól. További információk elérhetők az ügynökség hivatalos honlapján: www.nsa.gov.

I.2.6. Michael Ironside
Michael Ironside (született 1950. február 12-én, az ontarioi Torontóban) kanadai színész. Dolgozott még producerként, filmrendezőként és forgatókönyvíróként néhány kanadai és amerikai filmben és televízió sorozatban. Neki köszönhetjük Sam Fisher karakteres, csontig hatoló hangját.

Színészi munkái:
Deepwater (2004)
The Machinist (2004)
The Last Chapter (2002)
The Arrangement (1999)
Csillagközi invázió (1997)
Gyorsabb, mint nyíl (1997)
Kőagy őrnagy (1995)
Szabadítsátok ki Willyt! (1993)
Guncrazy (1992)
Hegylakó 2. (1991)
Total Recall - Az emlékmás (1990)
Hello Mary Lou: Prom Night II (1987)
Top Gun (1986)
V (1984)
Visiting Hours (1982)
Scanners (1981)

Szinkronszínészi munkái:
Animációs sorozatok
Superman: The Animated Series (Darkseid)

videójátékok
Tom Clancy's Splinter Cell (2002; Sam Fisher)
Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow (2004; Sam Fisher)
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory (2005; Sam Fisher)
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent (2006; Sam Fisher)
Run Like Hell (2002; Mason parancsnok)

Rendezői munkái:
The Arrangement (1999)

Forgatókönyvírói munkái:
The Arrangement (1999)
Bilincstánc (1990)

II. fejezet - Tom Clancy's Splinter Cell

II.1. Irányítás, beállítások, játékmechanizmus

II.1.1. Irányítás

A játék irányítása a teljesen megszokott és tökéletesen bevált módszerek alapján működik, szerencsére a fejlesztők nem próbáltak semmi forradalmi újítást rakni az irányításba, amivel tönkrevágták volna azt. Sam Fisher mozgatása PC-n a W-A-S-D plusz egér kombóval történik, konzolon pedig a szokásos két analógkaros (egyik analógkarral mozgás, másikkal pedig kameraforgatás) módszerrel juttathatjuk a megfelelő helyre főhősünket. Ezen kívül még tizenhét gombot kell használnunk. Az alapirányítások elsajátítása nem igazán lehet probléma, de a bonyolultabb trükkökkel akadhatnak gondok, úgyhogy következzen ezekről egy felsorolás.

II.1.1.1. Mászás

A játékban szinte mindenre felmászhatsz, dobozokra, alacsonyabb falakra, konténerekre. Ehhez csak ugorj fel az objektum mellett, amire fel akarsz mászni, ekkor Sam automatikusan felkapaszkodik. Utána a „fel" gombbal húzhatod fel magad, az iránygombokkal pedig kapaszkodás közben jobbra-balra mászhatsz. Ezen kívül még felmászhatsz csövekre és létrákra is. A létrának csak simán neki kell menni, vagy rá kell ugrani, függőleges csőre ugyanígy mászhatsz fel. Lefelé mászni szintén így kell, és ha kétszer egymás után megnyomod a „le" gombot, akkor gyorsan lecsúszol az adott létrán vagy a csövön. A vízszintes csövekre ugorj fel, utána az iránygombokkal mászhatsz. A „guggolás" gombbal felhúzhatod a lábad. Mászás közben előveheted a pisztolyod, és célzott lövéseket adhatsz le vele.

II.1.1.2. Lecsúszás kötélen

Ha találsz egy meredek kötelet, akkor egyszerűen ugorj fel rá, ekkor Sam automatikusan megkapaszkodik és végigcsúszik a kötélen. A „guggolás" gombbal felhúzhatod a lábad.

II.1.1.3. Gurulás

Gurulva gyorsan, de mégis halkan tudsz haladni, ráadásul ezzel a trükkel gyorsan elgurulhatsz az alacsony lézerfények alatt. Ha lángokon kell átkelned, azt is inkább ebben a pozícióban tedd meg, így nem sérülsz. Futás közben nyomd le a „guggolás" gombot a guruláshoz.

II.1.1.4. Dupla ugrás

Ehhez a mozdulathoz állj meg egy fal mellett, nyomd meg az „ugrás" gombot, és gyorsan nyomd le még egyszer, amikor a levegőben vagy. Ekkor Sam elrúgja magát a faltól, ezzel rendkívüli magasságokba eljutva. Ezzel a trükkel felkapaszkodhatsz nagyon magasan lévő, elérhetetlennek tűnő területekre.

II.1.1.5. „Jean-Claud Van Damme" ugrás

A játék egyik legjobb, és legkevésbé kihasznált mozdulata. Az elvégzéséhez egy szűk folyosót kell keresned, ahol el kell végezned egy dupla ugrást, de az „ugrás" gomb második lenyomása után tartsd folyamatosan nyomva az ugrás gombot. A falon megtámasztva magad tudsz lőni, és ráugorhatsz az alattad elhaladó őrre, aki azonnal elájul.

II.1.1.6. Ugró támadás

Az előző mozdulatból leesve, vagy egy magas helyről leugorva egy ellenfeledre azonnal kiütheted azt. A legszebb példa erre a támadásra a Kínai Nagykövetség pályáján van, amikor a csatornában észrevesz a lámpás őr, ekkor gyorsan felmászol a létrán, az őr felvilágít a létrán a lámpájával, hogy hol vagy, ekkor elengeded a létrát, ezzel ráeesve az őrre.

II.1.1.7. Csöndes esés

Ha leugrasz valahonnan, esés közben nyomd meg a „guggolás" gombot, ekkor akár több méteres zuhanásból is teljesen hang nélkül érhetsz földet.

II.1.1.8. Leereszkedés

Néhány tetőn találhatsz egy kis kéményt, erre az „interakció" gombbal felkötheted egy kötelet, és utána kis ugrásokkal leereszkedhetsz a falon. Ha lenyomod az „ugrás" gombot, akkor Sam egy nagyobbat ugrik, ezzel a mozdulattal akár egy alattad lévő ablakot betörve beugorhatsz egy szobába. A kötélen lógva célzott lövéseket adhatsz le.

II.1.1.9. Csöndes ajtónyitás

Az ajtókat ki tudod nyitni nagyon halkan, lassan is, ezzel a módszerrel jóval halkabban mehetsz át egyik teremből a másikba. Mivel ilyenkor Sam csak résnyire nyitja ki az ajtót, az őrök a másik szobában nem látnak meg, és így be tudsz egy kicsit kémlelni feltűnés nélkül, bár erre a célra az optikai kábel sokkal jobban használható. Az ajtót ezután az iránygombokkal fokozatosan mozgathatod. A csöndes ajtónyitáshoz az ajtó mellett állva tartsd lenyomva az „interakció" gombot, és addig nyomd a lefelé gombot, amíg meg nem jelenik a „stealth open" interakció, ezt válaszd ki.

II.1.2. Beállítások

A játék beállításai között megtalálhatjuk az irányítási beállításokat, minden akciót arra a gombra állíthatod át, amelyikre akarod. Az irányításoknál még találhatsz egy „Enable gun drawing by pressing fire key" feliratot, ha kipipálod a mellette található jelölőnégyzetet, akkor a fegyvered nem csak a „használat", hanem az „elsődleges tűz" gomb lenyomásával is használhatod. Az irányításoknál alul még megtalálható PC-n az egér, konzolon az analóg kar beállításai. A Sensitivity az eszköz érzékenysége, az Invert kipipálásával pedig megfordíthatjuk a kamera mozgatását, tehát a fel lesz a le, a le pedig a fel.

A „Sounds" a hangokhoz kapcsolódó beállítások melyek a következők:

- Ambient volume: a környezet hangjai mennyire hallatszódjanak
- Voice volume: mennyire hallatszódjanak a beszélgetések
- Music volume: mennyire legyen hangos a zene
- SFX volume: effektek hangereje

Audio Virualization:

- 3D audio: a kipipálásával bekapcsolod a 3D-s hangzást
- EAX: a kipipálásával bekapcsolod az EAX hangzást (csak akkor lehet, ha már a 3D-s hangzás be van kapcsolva, és a gépben található hangkártya támogatja az EAX-et)

Ezeken kívül PC-n még megtalálhatóak a következő grafikai beállítások a „Graphics" fül alatt:

- Resolution: a képernyő felbontása, öt érték közül lehet választani (640X480; 800X600; 1024X768; 1280X1024 és 1600X1200 képpont)
- Shadow resouliton: az árnyékok felbontása, három érték közül lehet választani (low, medium, high, tehát alacsony, közepes és magas)
- Effects quality: az effektek minősége, ehhez négy érték van (low, medium, high, very high, azaz alacsony, közepes, magas, nagyon magas)
- Gamma: a csúszkán a színmélységet állíthatod
- Brightness: a csúszkán a világosságot állíthatod

Ha a „Reset defaults" opciót választod ki, akkor minden beállítás visszaáll az alapértelmezett értékre. A megváltoztatott beállításokat úgy lehet elmenteni, hogy amikor kilépsz a beállításokból, akkor a játék rákérdez, hogy el akarod-e menteni a módosításokat, ekkor válaszd a „Yes" opciót. Ha a „No" opciót választod, a módosítások eltűnnek.

II.1.3. Játékmechanizmus

II.1.3.1. Képernyő (HUD) ismertetése

Két kijelző látható folyamatosan képernyőn, az egyik egy függőleges csík a jobb felső sarokban. Ez jelzi az életed, ha sérülsz, a csík elkezd fogyni, ha pedig teljesen elfogy, akkor meghalsz. A másik kijelző a jobb alsó sarokban található jel, ami a tárgylistából kiválasztott tárgyad képét mutatja. Ha ez egy fegyver, vagy egy meghatározott darabszámú tárgy, akkor a kép alatt egy szám tudósít arról, hogy mennyi van még a tárgyból, vagy hány töltény van még a fegyverben. Ha a puska, vagy a pisztoly van a kezedben, akkor a képe alatt egy másik ábra jelzi, hogy a tárban hány töltény van, ebből megtudhatod, hogy mikor kell újratöltened. Ha az SC-20K-hoz kiválasztasz egy speciális töltényt, akkor a puska képe mellett bal oldalt van róla egy kép, alatta pedig egy szám, hogy mennyi van még belőle. Ha lenyomod az Inventory gombját, akkor a képernyő alján megjelenik egy kategorikus lista a nálad lévő tárgyakból. Ha kiválasztasz egy tárgyat, vagy elengeded az Inventory gombját, akkor az Inventory eltűnik. Ha nincs elől az Inventory, akkor a képernyő alján megjelenik időnként egy üzenet, ami a jelenlegi feladatodról tájékoztat.

Ha egy olyan tárgy mellé állsz, amivel csinálhatsz valamit, akkor a képernyő jobb felső sarkában megjelennek egy lehetséges akciók. Például, ha egy hulla mellett állsz, akkor megjelenik a „Body" interakció, amivel felkaphatod a hátadra a hullát, ha pedig a hullánál van egy táska, akkor megjelenik a „Satchel" akció is. A le-fel gombokkal válogathatsz az interakciók között, vagy választhatod a „Back to game" lehetőséget, ekkor eltűnnek a lehetséges interakciók.

Ha a főnököd, Lambert üzen neked, vagy valaki beszélget a környékeden, akkor a bal felső sarokban egy kis ablakban megjelenik a párbeszéd, hogy ha nem értenéd meg a beszélgetést, akkor se maradj ki semmiből.

A HUD arra is figyelmeztet, ha új feladatot kapsz, vagy új feljegyzéshez, esetleg információhoz juthatsz hozzá. A feladat jele egy célkereszt, a feljegyzésé egy papírdarab, az információé egy nagyító. Ha valamit kapsz a fentiek közül, akkor a hozzátartozó jel megjelenik a jobb alsó sarokban, és addig villog, amíg el nem olvasod a feladatot, feljegyzést, vagy információt.

Ha előveszel egy fegyvert, vagy egy gránátot, akkor a képernyő közepén megjelenik a célkereszt, vagy a körök, melyek azt jelzik, hogy mennyire erősen fogod eldobni a gránátot.

A végére hagytam a HUD legfontosabb részét, a megvilágítottság- és zajmérőt. Ez egy öt részre felosztott csík a nálad lévő tárgy képe felett. A csíkon egy kis „pöcök" mozog jobbra-balra, ez jelzi, hogy mennyire vagy észrevehetetlen. Ha a pöcök a csík bal oldalán van, akkor nehezen, vagy egyáltalán nem vehetnek észre, és minél közelebb van a bal sarkához, annál láthatatlanabb vagy (tehát ha a bal sarokban van, teljesen láthatatlan vagy). Ha viszont kivilágított helyre mész, vagy gyorsan mozogsz, a pöcök elindul jobbra, és minél közelebb van a jobb sarkához a csíknak, annál könnyebben észrevehető vagy (tehát ha a jobb sarokban van, akkor akár nagy távolságból is simán észrevehetnek).

II.1.3.2. Az árnyékokról

A játék lopakodós jellegéből adódik, hogy a játékidő nagy részét árnyékokba, sötét helyekre bebújva fogod tölteni. Ahogy az előbb a HUD ismertetésénél leírtam, egy csík jelzi, hogy mennyire vagy észrevehető, és természetesen minél sötétebb helyen vagy, annál nehezebben vesznek észre az ellenfeleid, teljes sötétségben akár el is mehetnek melletted úgy, hogy nem vesznek észre.

Sötétséget többféle módon is generálhatsz. A legegyszerűbb, ha a lámpának lekapcsolod a kapcsolóját, de ha a kapcsoló számodra elérhetetlen helyen van, akkor egy jól célzott lövéssel ugyanúgy sötétet varázsolhatsz. Természetesen nem csak a lámpa kilövésével csinálhatsz sötétet, hanem egyéb fényforrások kilövésével is, mint a számítógépek monitorai, vagy tévé, stb..

Az árnyékoknak köszönhetően akár teljesen kivilágított helyen is áthaladhatsz anélkül, hogy észrevennének. Például, ha egy udvaron akarsz átrohanni, és verőfényes nappal van, akkor is biztosan lesz útközben néhány fa, aminek az árnyékába gyorsan berohanva meg tudsz lapulni, amíg a közeledben lévő őr feléd néz, majd ha elfordul, rohanhatsz is át a következő fa árnyékába. Ezen kívül többször is lesz olyan, hogy egy hosszú folyosón kell végigmenned, amin közelednek feléd az őrök, ekkor gyorsan keress egy beugrót a falban, oda bebújva elég sötét van ahhoz, hogy a melletted elsétáló őrök se vegyenek észre.
Az árnyékok segítségével akár olyan szobákon is továbbjuthatsz, amit egy golyóálló kamera őriz (úgy is, ha még nincs kamerazavaró készüléked). Amíg a kamera nem feléd néz, gyorsan elrohansz a legközelebbi árnyékos helyre, utána megvárod, amíg a kamera újra elfordul, ekkor fuss be megint a következő legközelebbi árnyékba, így végül elérve célod.

II.1.3.3. Lopakodás magasfokon

A játékmenet nagyon realisztikus, tehát egyedül nem fogsz tudni több ellenfelet eltenni láb alól, néha olyan helyzetbe kerülhetsz,

hogy egy katonával harcolva is súlyosan sebesülhetsz, vagy akár meg is halhatsz, tehát néha egyértelműen akkor van csak esélyed a túlélésre, ha elkerülöd az ellenfeleket, ehhez viszont nem mindegy, milyen lopakodási trükköket ismersz.

Persze a legalapvetőbb dolog, hogy mindig megpróbálsz sötétben maradni, és egyfolytában leguggolva, a legalacsonyabb sebességgel mozogsz. A sötétség, és láthatatlanság mellett nagyon fontos dolog a minél csöndesebb előrehaladás is. Ehhez a legalacsonyabb sebességgel, guggolva kell mozognod, ahogy előbb is írtam, de figyelni kell még a járófelület anyagára is, ugyanis ez is nagyban befolyásolja, hogy mekkora zajt csapsz, például a recsegős padlón sokkal hangosabban tudsz csak menni, mint a szőnyegen, és figyelned kell a padlón lévő széttört tárgyakat is. Néha a részeg őrök széttörnek egy-két üveget, ennek a széttört darabjaira lépve nagy zajt csapsz, és ugyanez történik, ha rálépsz az általad szétlőtt üveg vagy lámpa darabjaira is. A földön más zajt okozó tárgyak is lehetnek, például, amikor egy istállón mész át, a szalma egy-két helyen szét van szórva a padlón, ha rálépsz véletlenül, ez szintén nagy zajt csap. Ha őrökkel találkozol, azt megpróbálhatod megölni, vagy elkerülni. Ha az őr likvidálásával nem akarsz töltényt pazarolni, akkor figyeld ki, mikor, merre mozog az őr, és ha megáll egy hosszabb időre, akkor a legalacsonyabb sebességgel lopakodj mögé, és az „interakció" gombbal kapd el. Ha közben az őr elindulna előre, akkor sincsen nagy probléma, közepes sebességre váltva még mindig utolérheted az őrt, és menet közben is el tudod kapni. Ha nem akarsz ennyit szenvedni a továbbjutással, akkor le is lőheted az őrt, de többször - több küldetés során - előfordulhat a játék alatt, hogy senkit semölhetsz meg, de ekkor még mindig elkábíthatod az őrt egy pontosan kilőtt sokkolóval, gumilövedékkel, vagy egy altatógázas kamerával. Viszont ha az őrnek vannak társai, és nem kockáztatod a lebukást gyilkolással, akkor is rengeteg módszered van arra, hogy teljesen elkerüld az őröket.
Természetesen ehhez is ki kell figyelned, hogy mikor, merre mennek, hogy tudjad, merre mozoghatsz biztonságban, és érdemes még indulás előtt körülnézni, hogy hol vannak olyan tereptárgyak, vagy korlát, vagy bármilyen objektum, ami mögé be tudsz bújni, ha az őrök túl közel jönnének. Ha veszélyes közelségbe kerül hozzád egy őr, akkor a „falhoz lapulás" gombbal bújj a falhoz (de persze előtte guggolj le), így ha elég sötét van, olyan észrevehetetlen leszel, hogy közvetlen közelről se vesznek észre. De azért biztos, ami biztos vedd elő a puskát, hogy ha mégis észrevenne az őr, akkor gyorsan lelőhesd sokkolóval, vagy fejbe lőhesd, mielőtt szólhatna a társainak, vagy riadót fújna. Ha az őr lement, folytathatod a lopakodást. A legegyszerűbben úgy juthatsz túl az őrökön, ha valamivel eltereled a figyelmüket, tehát mondjuk egy kólás dobozt, vagy egy fáklyát eldobsz valamerre, ekkor az őrök utánanéznek a zaj/fény okozójának, és ilyenkor könnyen el lehet őket kapni hátulról, vagy ha egy félreső helyre csalod így őket, akkor gyorsan el is menekülhetsz.

És persze ne feledkezzünk el Sam Fisher speciális képességeiről. Sam képes akárhova felmászni, például ha vészesen közelít feléd egy őr egy raktárban, akkor gyorsan felmászol a melletted található dobozokra, és ilyen magasból az őr nem vesz észre, tehát megvárhatod, hogy elmenjen, és utána a dobozról halkan, guggolva leugorva folytatod az utad. Ha nem akarod, hogy az őr máskor is megzavarjon, akkor persze gond nélkül lelőheted, vagy ha elég magasan vagy, akkor próbálj a nyakába ugrani, ettől azonnal elájul. Ehhez hasonló trükk, hogy ha egy szűk folyosón jön feléd egy őr, akkor egy duplaugrással spárgaállásban megtartod a magasban a két fal között, és innen lelövöd az őrt, vagy amikor elhalad alattad, akkor ráesel a fejére.

Sam ezen kívül képes függőleges és vízszintes csöveken mászni, így gyorsan eltűnhetsz az őrök elől, hiszen minél magasabban vagy, annál kisebb a valószínűsége, hogy észrevegyenek. Ha olyan helyen vagy, ahol sok megmászható tereptárgy van (mint például az utolsó pálya legutolsó terme), akkor megpróbálhatsz az őrök feje fölött elmászni, és mivel az ellenfelek általában nem nézik a plafont, hogy mászik-e ott valaki, így teljesen észrevétlenül a hátuk mögé kerülhetsz, és ilyenkor még az se probléma, ha teljes díszkivilágítás van a teremben. Ám azért ilyenkor sem árt az óvatosság, úgyhogy ha egy vízszintes csövön másszol, akkor mindig húzd fel a lábad a „guggolás" gombbal.

Sam képességei nem merülnek ki a mászásban, ugrásban, és egyéb akrobatikus mozdulatokban, ugyanis a falhoz lapulva, és a sarokig elsétálva akár ki is tudsz hajolni a fal mögül, és így fedezékből célzott lövéseket tudsz leadni.

Ezek mellett van még egy dolog, amire mindenképp figyelned kell, ezek pedig a több pályán is elég nagy számban mászkáló civilek okozta probléma. A civileket általában nem szabad megölni, és szerencsére nem próbálnak meg harcolni veled, de ha észreveszneknek, általában gyorsan elrohannak a legközelebbi őrhöz, hogy szóljanak neki rólad, ilyenkor persze az őr a keresésedre indul. A civilek ráadásul arról is tudnak, hogy merre vannak a pályán elhelyezve riasztók, és ha észrevesznek, azonnal rohannak a legközelebbihez, hogy egy egész csapat őrt rád küldjenek, úgyhogy ha észrevesz egy civil, akkor kénytelen leszel elpazarolni rá egy sokkoló- vagy gumilövedéket, vagy ahogy pár sorral feljebb leírtam, bebújhatsz egy sötét sarokba, előveszed a puskát, és így várhatsz majd a legrosszabbra.

II.1.4. Főszereplők

A játéknak nincs túl sok szereplője, hiszen Sam magányos ügynök, akinek nincsenek - közvetlenül, a küldetésekben aktívan résztvevő - társai, és az életmódjából következően nincsen nagy családja sem. De természetesen az ügynökségnél vannak segítői, akik távolról próbálják megkönnyíteni a dolgát. Következzen Samről, és a többiekről egy kis ismertető.

II.1.4.1. Sam Fisher

Sam Fisher a Third Echelon első számú Splinter Cell kéme. Sam a világtörténelem több fontos évtizedét kémkedéssel töltötte. Nem csak, hogy túlélte ezt az időszakot, de kemény munkájának, kíváncsiságának és becsületességének köszönhetően tökélyre fejlesztette kémkedési tudását. Nagyon körültekintő, teljesen tudtában van képességeinek, és tudja, hogy a túlélés néha csak a vakszerencsén múlik. Tudja, hogy ő is csak egy ember, és nem akar meghalni. Kicsit furcsa és sötét humora van. Csendes, ösztönös, figyelmes valaki, aki névtelenül, kívülről védi a békét. Harc, kémkedés, és állandó tréning jellemezte a felnőtt életét, a taktikai tapasztalata az ösztöne része lett. Most már öregebb, úgyhogy nem érdekli a dicsőség. Ha harcol, az azért van, mert tudja, hogy jó oka van rá,

és tudja, hogy ő a megfelelő a feladatra. Fisher tinédzser lányával éli az életét visszavonulása óta, azonban a kelet-európai Grúzia elnökének tevékenysége olyan aggasztó, hogy a National Security Agency (NSA) visszahívja Sam-et, hogy speciális képességei és a legmodernebb felszerelések segítségével az ellenséges vonalak mögött hajtson végre titkos, és rendkívül veszélyes küldetéseket. Ahogy a játék bevezetőjében írják, Sam a küldetés sikerességének érdekében rendelkezik az „ötödik szabadság" jogával, tehát akár embert is ölhet annak érdekében, hogy a másik négy szabadságot megvédje (szólás-, akarati-, vallási-, és félelem elleni szabadságot), és természetesen a világbékét...

II.1.4.2. Irving Lambert ezredes

Lambert irányítja az NSA főhadiszállásáról a küldetéseket, és folyamatosan kapcsolatban áll Sam-mel. Ő a kapcsolat a terepre kiküldött ügynök (vagy ügynökök), és a Third Echelon csapata között. Egy adóvevő és egy palm-top segítségével folyton kommentálja az eseményeket, és ő utasítja Sam-et a feladatok elvégzésére, ezen kívül ő szabja meg a feltételeket, azaz hogy Sam mit tehet meg, és mit nem, tehát kit szabad megölni, hova szabad menni a küldetés elvégzése alatt, satöbbi. Ha Sam ezek közül akár egyet is megszeg, akkor Lambert megszakítja vele a kapcsolatot, Sam-et teljesen magára hagyva, és természetesen onnantól kezdve Sam-nek még a létezését is le fogják tagadni...

II.1.4.3. Junior Verson Wilkes

Wilkes egy fiatal NSA ügynök, akinek annyi a feladata, hogy a sikeresen elvégzett küldetések után elmenjen Sam-ért a küldetés helyére, és minél gyorsabban, biztonságban elvigye onnan. A Kalinatek épületébe való behatolás után Wilkes-t egy orosz maffiózó lelövi, és az ügynök belehal a sérülésébe...

II.1.4.4. Frances Coen

Coen Junior Wilkes halála után végzi el azt a feladatot, amit eddig a fiú végzett el, tehát elszállítja Sam-et a küldetés helyszínére, majd a sikeres akció után elmegy az ügynökért és elszállítja onnan.

II.1.4.5. Anna Grímsdóttir

Grímsdóttir az NSA egyik számítógépes szakembere. Ha Sam egy számítógépen fontos, védett adatokat talál, akkor Grímsdóttír távolról feltöri a védelmet, majd elemzi az információkat, különböző rendszerekbe tör be, tehát az ő feladata körülbelül ugyanolyan fontos, mint Sam-é, hiszen az általa megszerzett információk akár az egész világ sorsáról dönthetnek...

II.1.5. Főellenfelek

II.1.5.1. Kombayn Nikoladze

Nikoladze Grúzia miniszterelnöke, de a hatalmát rossz célokra akarja felhasználni. Terrorista csapatokat képeztetett ki, és később megpróbál szerezni egy atombombát. Az őrült elnököt csak Sam Fisher és a Third Echelon csapata állíthatja meg...

II.1.5.2. Vyacheslav Grinko

Ez a pszichopata orosz férfi régen orosz speciális ügynök volt, de ma már Kombayn Nikoladze embere, és az orosz maffia tagja. Nagyon veszélyes ember, aki bármire képes.

II.1.5.3. Philip Masse

Francia számítógépzseni, aki úgyszintén Nikoladze szolgálatában áll. Ő felelős az információs krízis kirobbanásáért.

II.1.5.4. Kong Feirong

Kína ezredese, aki szövetkezik Kombayn Nikoladze-val, és később megpróbál megszökni egy félig kész atombombával. Kínai diplomaták buktatják le, végül öngyilkos lesz.

II.1.6. További, a játékban kisebb szerepet játszó szereplők:

Varlam Cristavi
David Bowers
David Tanahill
Morris Odell
Sarah Fisher
Hamlet
Thomas A. Gurgenidze
Piotr
Ivan
Esfir
Bagrat
Nosenko
Mitchell Dougherty
Badri
Kobiashvili
Avtandil
Bandry
Long Dan
Goa

II.2. Végigjátszás

II.2.1. Training

II.2.1.1. Obstacle course

- ▶ *CIA Gyakorlóterep*
- ▶ *Camp Peary, Virginia*
- ▶ *Augusztus 7. 2004. 06:01*

Bizonyítsd be, hogy te vagy a tökéletes ember a feladatra.

Sam Fisherként, vagyis az NSA speciálisan kiképzett ügynökeként, bevetés előtt be kell bizonyítanod, hogy rendelkezel a képességekkel, melyek szükségesek ahhoz, hogy elvállald veszélyes és magányos feladatodat.

Először is ismerkedj meg az irányítás alapjaival. A kamerát forgatva nézz rá a bal oldaladon felvillanó lámpára, utána ismételd meg ugyanezt a jobb oldali lámpával, majd nézz rá a tetőn lévőre, végül a földre kirakott lámpára. Ezután meg kell mutatnod, hogy milyen képességekkel rendelkezel, ehhez végig kell menned egy gyakorlóterepen. Indulj előre, és mássz át a falon. Ezt kétféleképpen is megteheted, az egyszerűbb, ha a „medence" széléről felugrasz a falra, Sam automatikusan felkapaszkodik, utána a fölfele gombbal húzd fel magad. A másik alternatíva egy kicsit bonyolultabb, ezt elméletileg később tanítják meg a gyakorlás keretei közt. Lentről ugorj neki a „medence" szélének, és a levegőben nyomd meg még egyszer az ugrás gombot, hogy elrugaszkodj a medence szé-

léről, ekkor Sam automatikusan felkapaszkodik, és húzd fel magad. Ugorj le a fal másik oldalán, és sétálj el a létrához. A létrának csak simán „menj neki", vagy ugorj fel rá, ekkor Sam elkezd mászni, utána a felfelé gombbal mászhatsz feljebb (ha mégse értenéd, hogy hol mit kell csinálni, a gyakorlószakaszon minden akadálynál van a falon egy gép, ami az „interakció" gomb lenyomására kiírja, mit kell tenned).. Ha felértél a tetejére, állj be a kötél alá, az ugrás gombbal kapaszkodj fel rá, és csússz rajta végig. Ha nem akarsz innen leugrani (márpedig nem akarsz), akkor mássz le a csövön (a csöveken ugyanúgy kell fel-le mászni, mint a létrákon, simán menj oda, ekkor Sam automatikusan elkezd mászni). Odalent egy gerenda miatt nem tudsz tovább menni, úgyhogy guggolj le, hogy elférj alatta. Menj végig, a túloldalán pedig próbáld ki a két fal között a „repesztő" ugrást. Ehhez pontosan a fal mellett állva ugorj fel, az ugrás gomb újbóli lenyomásával rugaszkodj el a faltól, és tartsd nyomva a gombot, amíg Sam meg nem tartja magát a két fal között, terpeszállásban. Ez a mozgás később nagyon hasznos lehet, hiszen a magasból könnyen kilőheted észrevételenül az őröket, vagy a nyakukba ugorhatsz. De most még nincs kit megölnöd, úgyhogy mássz le a falról, és menj tovább. Állj a sárga x-re, és az ugrás gombot lenyomva kapaszkodj fel a csőre, majd kezdj el mászni rajta. A lyukhoz érve a guggolás gombbal húzd fel a lábaidat, hogy átférj a lyukon (ez is később hasznodra fog válni, ugyanis ha behúzod a lábaidat, kisebb az esélye, hogy észrevesznek mászás közben), a túloldalon pedig ereszkedj le a csőről, és mássz át a rácson (ugyanazzal a módszerrel, mintha létrát másznál). Itt a falak túl közel vannak egymáshoz, ezért ahhoz, hogy elférj közöttük, a Q gombbal simulj a falhoz, és így menj végig a szűk járaton. (Ha akarod, próbáld ki a fal mögül kihajlást is, ehhez menj el a sarokig, és nyomd tovább az iránygombot. Később kihajlás közben lőni is tudsz majd.) A végén a Q újbóli lenyomásával gyere el a faltól, mássz fel a csőre, utána mássz le a létrán. A gyakorlóterep ezen szakaszának a befejezéséhez már csak át kell másznod a falon, ami nem lesz túl bonyolult. Állj ahhoz a falhoz, amelyikre fel van festve a sárga nyíl, ugorj egyet, és az ugrás gombot még egyszer lenyomva rugaszkodj el a falról, ezzel elég magasra tudsz ugrani ahhoz, hogy Sam felkapaszkodjon a fal tetejére. Húzd fel magad, ugorj le, és menj be a kapun.

II.2.1.2. Interrogate your opponent

Ezzel elérkeztél a gyakorló pálya azon szakaszára, ahol megtanulhatod a lopakodás alapjait. Az első szobán szimplán menj végig, és az interakció gombbal nyisd ki az ajtót. A következő ajtóval már nem lesz ilyen egyszerű dolgod, ugyanis kulcsra van zárva. Persze ez egy olyan jól felszerelt ügynöknek, mint te, ez nem probléma, nyisd meg a tárgylistát, és a „kütyük" (gadgets) közül válaszd ki az álkulcsot (lock pick). Utána menj az ajtóhoz, és a lövés gomb lenyomásával kezd el megmachinálni a zárat. Hogy kinyisd az ajtót, nyomd meg valamelyik iránygombot, ha az egyik gomb lenyomását kattanás követi, akkor ezt a gombot nyomkodd gyorsan addig, amíg még egyszer nem hallod a kattanást, ezután játszd el ugyanezt addig, amíg ki nem nyílik a zár, így végül az interakció gombbal kinyithatod az ajtót. A következő szobában vár rád az első ellenfeled, akit rá kell venned, hogy mondja el a számzár kódját. Guggolj le, és a „lassítás" gombbal állítsd be, hogy lassan mozogj. Így kerüld meg a dobozokat, és hátulról az interakció gomb lenyomásával kapd el az őrt. Az interakció gomb használatával faggathatod ki, készségesen el is mondja a kódot, ami a következő: 28469. Vonszold be egy sötét sarokba, a lövés gombbal üsd le, és pötyögd be a kódot, utána nyisd ki az ajtót.

II.2.1.3. Force opponent to use retinal scanner

A következő teremből való kijutást egy retina szkennerrel nehezítik, de ez se megoldhatatlan. Lopakodj az őrhöz, hátulról kapd el, vidd a szkennerhez, és az interakció gombbal használtasd vele. Ha kinyílt a rács, vidd be a férfit egy sötét sarokba, üsd le, nyisd ki az ajtót, és menj tovább.

II.2.1.4. Shoot the lights to pass the camera

Az ajtót ezúttal semmilyen berendezés nem védi, de van felette egy kamera, ami ha észrevesz, elvesztetted a küldetést. A tárgylistából válaszd ki a pisztolyt, és a használat gombbal vedd elő. Lődd ki a két lámpát, és a sarokba beállva lődd ki a másik kettőt is (de vigyázz, mindenképpen úgy állj a sarokra, hogy a kamera ne lásson téged). Ezután olyan sötét lesz, hogy a kamera már nem vesz észre. Vedd fel az éjjellátó készüléket, nyisd ki az ajtót, és menj tovább.

II.2.1.5. Shoot the camera

A következő kamera nem lövésálló, úgyhogy ezzel még könnyebb dolgod lesz, mint az előzővel. Állj be a sarokba, vedd elő a pisztolyt, és egy lövéssel tedd tönkre a kamerát, utána nyisd ki az ajtót, és menj tovább.

II.2.1.6. Sneak past the camera

Ebben a teremben ízelítőt kapsz abból, hogy milyen az, ha a kamera lövésálló, ráadásul nincsenek a környékén olyan lámpák, amiket ki lehetne lőni. Ilyen helyzetekben csak a lopakodási képességeidre számíthatsz. Guggolj le, de ezúttal tekerd fel a sebességed a maximumra, hogy gyorsan el tudj rohanni a kamera előtt. Amikor a kamera épp az ellenkező irányba fordul, rohanj be a doboz mögé, és ott guggolva várd meg, amíg elfordul, utána rohanj be a következő árnyékba. Innen már egyszerű dolgod lesz, csak menj az ajtóhoz, nyisd ki, és lépj be a következő terembe.

II.2.1.7. Knock out, and hide your opponent

Az ajtón belépve látni fogod, hogy tőled rögtön jobbra háttal áll neked egy őr. Lassan, leguggolva közelítsd meg, és ha mögé kerültél, üsd le. Az interakció gombbal vedd a hátadra, vidd be az árnyékba, és az interakció gombbal dobd le. Utána maradj bent a sötétben guggolva, ugyanis nemsokára érkezik egy másik őr. Várd meg amíg körülnéz, és csak akkor gyere ki a búvóhelyedről, ha visszament a másik szobába. Ha akarsz még egy kicsit gyakorolni, menj utána, lopakodj be mögé és üsd le. Őt nem kell sehova elrejtened, ahol leütötted, ott elég sötét van. Utána menj tovább arra, ahol az első őr állt.

II.2.1.8. Cross the room silently

A következő teremben az a lényeg, hogy minél kisebb zajt keltve menj rajta végig. Ehhez először is tisztázni kell, hogy melyik a leghalkabb haladási mód. Guggolj le, tekerd a sebességet a legalacsonyabb szintre, ha valahonnan le kell ugranod, mindenképp guggolj le előtte, ugyanis leguggolva sokkal halkabb a landolás. A legfontosabb pedig, hogy figyelj oda, milyen felületen mozogsz. Egyértelműen a leghalkabban valamilyen puha felületen, például szőnyegen lehet haladni, és a leghangosabb pedig ha kövezeten, fán, és hasonló kemény felületeken haladsz. A felületek közül ebben a

teremben pont nem fogsz tudni válogatni, de ez a tényező később fontos lesz, erre mindenképpen oda kell majd figyelned.
Szóval guggolj le, tekerd le a sebességet, és ugorj le. Az emelvényre lépj fel az ugrás gombbal, innen pedig lépj fel jobbra. Halkan és lassan menj végig az úton, és közben vigyázz, nehogy nekimenj a láncoknak, mert azok olyan zajt csapnak, hogy egyből lebuksz. A két kanyar után menj még óvatosabban, ugyanis a padló tele van üveggel, és ezeken végigmenve elég hangos vagy. Ha kijutottál a teremből, menj át a két ajtón.

- *CIA Gyakorlóterep*
- *Camp Peary, Virginia*
- *Augusztus 7. 2004. 07:29*

Gratulálok Fisher, bebizonyítottad, hogy te vagy a megfelelő ember az NSA titkos akcióihoz. A te válladat fogja nyomni a felelősség, hogy bebizonyítsd a jelentőségét a magányos bevetéseidnek, melyeknek sikere az intelligencián és az óvatosságon múlik... Köszöntelek az NSA-ben.

II.2.2. Police Station

II.2.2.1. Meet the contact

- *T'bilisi Óváros*
- *T'bilisi, Georgia*
- *Október 16. 2004. 20:01*

Keresd meg Blaustein és Madison CIA ügynököket.

Alison Madison ügynök két éve a grúziai politika szereplőjének, Nikoladze elnöknek a kabinetjébe épült be, az elnök által elkövetett államcsíny után. Október harmadikán tűnt el. Október 7-én Robert Blaustein ügynök indult a keresésére. Ő október 11-én tűnt el.

Kezdd azzal a küldetést, hogy megnézed az OPSAT palm-topodon a rád váró feladatokat. Először is találkoznod kell Gurgenidze-vel, de közben három nagyon fontos dolgot is észben kell tartanod. Természetesen az első, hogy senki sem vehet észre, de ezen felül figyelned kell arra, hogy nem ölhetsz meg civileket, és nem szabad kimerészkedned az utcára, ugyanis nagyon sok a rendőr, és Washington keze idáig nem ér el, szóval nem tudnak megvédeni, ha valami bajba kerülnél...

Ha átolvastál minden feladatot, végezz gyors terepszemlét. A veled szemben lévő kapu mögött két őr masírozik előre-hátra, és fent, az erkélyen is van egy, aki szerencsére nem túl aktív, egy ideig az erkély közepén áll, majd néha átmegy a bal szélére, és onnan vizsgálódik. Guggolj le, és lassan menj el a lépcsőhöz, de vigyázz, hogy a lámpával megvilágított területre ne merészkedj be, ott ugyanis könnyen észrevesznek. Ha felmentél a lépcsőn, ott van veled szemben egy létra, amire fel kell ugrani, a létra mellett pedig egy lámpa, amit most nem szabad kilőnöd. Ugyanis, ha valami baja esik a lámpának, az feltűnik az őröknek, attól függetlenül, hogy merre néznek, és így nagyon könnyen lebukhatsz, emiatt aztán kockáztatnod kell. Várd meg, amíg a két őr lent elmegy (szerencsére közvetlenül egymást követve haladnak), és azt, hogy a fenti őr átmenjen az erkély másik oldalára. Ekkor ugorj fel a létrára, mássz fel, és a tetőre felérve gyorsan rohanj az árnyékba, ugyanis a létrán teljes díszkivilágításban leszel kénytelen felmászni. A tetőn nyisd ki a csapóajtót, és ugorj le. Menj végig az úton guggolva, a végén pedig mássz fel a csövön (ha nem látnál rendesen a sötétben, kapcsold be az éjjellátó készüléket). Odafentről nézd meg jól az égő házat, ugyanis oda kell bemenned. Ugorj fel a kötélre, és csússz végig rajta, így bejutsz az égő épületbe. Nyisd ki az ajtót, és próbálj bemenni a nagyterembe, de a robbanás miatt nem sikerül kivitelezni a tervet.

Természetesen a segítségedként szolgáló női hang tulajdonosa azonnal elnézést kér, és felajánl neked egy másik útvonalat, amerre továbbmehetsz. Szóval indulj el balra a folyosón, hogy kikerüld az előtted lévő tüzet, kanyarodj le a bal oldali kis szobába, onnan menj ki, és menj egyenesen a lépcsőhöz, természetesen a plafon mögötted pont most szakad le. Menj le a lépcsőn (vigyázz a kis tüzekkel), de a tűz miatt nem tudsz túl sokáig haladni. Itt nézz be a bal oldali folyosóra. Ne ijesszen meg, hogy minden elpusztult a tűzben, ugorj fel, ekkor Sam automatikusan megkapaszkodik a csőben. Menj rajta végig, a végén ugorj le, kanyarodj le balra, és menj be jobb oldalt a szobába. Innen fuss ki az ajtón, és jobb oldalt menj fel a lépcsőn a legfelső emeletre (természetesen végig vigyázz, hogy ne érj tűzhöz). A folyosóról menj be a bal oldali szobába. Gurgenidze szerencsére még él, beszélj vele, ekkor új feladatot kapsz. Miután Gurgenidze meghalt, menj át az ajtón. Menj be az ajtó helyén tátongó sötét lyukba (hogy normálisan lásd, vedd fel az éjjellátót). Mivel túl nagy a füst a szobában, lődd ki a tetőablakokat, és menj ki az ajtón.

II.2.2.2. Find the black box

Indulj el lassan jobbra, és a biztonság kedvéért menj a fal mellett, hogy a lent álldogáló civilek véletlenül se vegyenek észre. Ha odaértél a lámpához, nézz körül, ha senki nincs a környéken, lődd szét, és menj tovább. He elérted az út végét, át kell ugranod a szemben lévő erkélyre, de óvatosan, hogy ne vegyenek észre. Ugye, van három sebességi fokozat: a lopakodás, a sétálás, és a futás. Ha lopakodva próbálsz átugrani, biztos, hogy elég halkan érnél át a túloldalra, csakhogy ha nagyon lassú vagy, nincs elég lendületed átugrani, szóval leesel az utcára, amiről a küldetés elején világosan megmondták, hogy semmiképpen sem szabad, úgyhogy ha ez megtörténik, elvesztetted a küldetést. Ha nekifutásból akarsz átugrani, biztos, hogy sikerül, hiszen elég nagy lendületed lesz, csakhogy nagyon hangosan érkezel meg, a civilek azonnal észrevesznek, és ez ugye nem jó. Szóval válaszd a sétálás üzemmódot, és így ugorj át. Így nem ugrasz túl nagyot, de még pont meg tudsz kapaszkodni az erkély szélében, húzd fel magad. Jobbra indulj el, és hallgasd végig a két férfi beszélgetését. Várd meg, hogy az őr hátat fordítson neked, utána lopakodj a háta mögé, kapd el, és amikor kijön a másik őr, az elkapott férfit élő pajzsként használva lődd le. Utána üsd le a tűszodat is, és rejtsd el mind a két hullát. Lépj be a házba, használd a számítógépet, utána menj végig a lakáson, a fürdőszoba után következő szobába lépj be, és odabent told el festményt. Használd a festmény mögött elrejtett számítógépet, és szedd ki belőle a kódot, ami a következő: 091772.

Ezzel a kóddal nyisd ki az ajtót.

II.2.2.3. Find Gurgendize's dead drop

Az erkély bal oldalán ugorj fel a kötélre, és csússz végig rajta. A tetőre elég hangosan érkezel le, emiatt aztán érdemes kilőni a lámpát, hogy jól el legyél rejtve. Menj be az ajtón, ugorj rá a vasodronyra, és csússz le. Odalent nyisd ki a csapóajtót, és ugorj le. Az egyetlen ajtó, ahol tovább tudsz menni, be van zárva, úgyhogy nyisd ki az álkulccsal. Odakint lődd ki a lámpát. Menj le halkan a lépcsőn, és a részeg férfival veszekedő két rendőr mellett menj le halkan, lassan a lépcsőn, lehetőleg guggolva. Odalent menj be a lépcső alá, és vedd fel az ott található üveget. Lépj ki a lépcső alól, és dobd el az üveget, utána kússz vissza az árnyékba. Pár másodperc múlva lejön az egyik őr megnézni, hogy mi történt, lődd gyorsan fejbe, és ahogy megjelenik a másik őr, tedd meg vele ugyanezt, utána mind a kettőt rejtsd el a lépcső alatt, és menj fel a lépcsőn. Odafent a részeg férfit hagyd békén, és menj végig a sikátoron (itt sem árt csöndben maradni, ugyanis egy férfi van az egyik erkélyen). A sikátor végén menj fel a lépcsőn, és menj tovább. Azon a helyen, aminek a közepén a szökőkút van, lődd ki a lámpákat, ugyanis az egyik ablak mögött áll egy férfi, ő akár észre is vehet téged, ha nagyon feltűnő vagy. Vedd fel az éjjellátó készüléket, és menj be a bokrok közé. Itt találsz egy rejtett utat, erre menj tovább. Odabent vedd fel a töltényt, az életet, utána használd a számítógépet, ami kinyit egy kaput. Menj vissza a kertbe, és a veled szembe jövő őrt ártalmatlanítsd, utána menj tovább a kapunál, amit kinyitottál a számítógéppel.

II.2.2.4. Get into the police precinct

Menj tovább csöndesen, de mielőtt a kanyarhoz érnél, állj meg, és várd meg, hogy a férfi elmenjen. Ha biztonságos távolságban van, lődd ki a lámpát (a férfit véletlenül se lődd le, ugyanis ő nem rendőr, hanem egy civil). Lődd ki a következő lámpát is, és menj el a kanyarig, innen lődd szét a következő két lámpát (persze mindig vigyázz, hogy a civileknek ne legyél feltűnő, ugyanis itt van az utcában egy riasztó, ha ezt valaki meghúzza, hatalmas kalamajkába kerülsz). Indulj előre, és ha eléred a rácsot, lődd ki itt is a lámpát (persze, csak ha nincs senki a közelben, akinek feltűnhetne a lámpa hirtelen „eltűnése"), és messziről lődd ki az utca végi lámpát, így az egész utcában nyugodtan közlekedhetsz, a rendőr és a civilek is teljesen vaknak számítanak ilyen sötétben, akkor se vesznek észre, ha ott mennek el közvetlenül melletted). Halkan sétálj el a kapuig, és fordulj le jobbra. Sajnos a veled szemben álló rendőrt muszáj egy diszkrét fejlövéssel elnémítanod, ugyanis pont a te irányodba néz, és a padló, ami hozzá vezet, nagyon nyikorog. Természetesen a láthatatlanság mindennél fontosabb, úgyhogy mielőtt lelőnéd a rendőrt, fordulj balra, és nézd meg, hogy nem mászkál-e éppen a civil vagy a rendőr az előző utcából a kapu előtt. Ha nincsenek ott, gyorsan lődd le a rendőrt, és a hulláját dugd el valami biztos helyre (például a kapu melletti bokorban biztosan senki sem fogja keresni). Miután hidegre tetted, indulj el balra, az ajtó felé (még most sem árt óvatosan mozogni, egy férfi áll az ablak mögött, akármikor észrevehet, ha óvatlan vagy). Menj el az ajtóig, ugorj fel a mellette lévő kukára. Ugorj fel, az ugrás gombot még egyszer lenyomva rugaszkodj el a házfaltól, és kapaszkodj meg a nagy falban. Húzd fel magad, és ugorj le a másik oldalon. Menj az ajtóhoz, és nyisd ki a legutolsó számítógépből szerzett kóddal (ha valaki nem emlékezne rá, vagy lusta lenne megnézni a palm-topban, a kód: 5929).

II.2.2.5. Locate agent Blaustein

Először is lőjél ki egy-két lámpát, hogy a még ébren lévő rab ne vegyen észre. A szűk folyosón végre kipróbálhatod a híres Jean Claude van Damme trükköt, amit eddig csak a gyakorlóterepen volt alkalmad prezentálni. Spárgaállásban várd meg, hogy az őr elinduljon portyázni, és ha alád ér, az ugrás gomb lenyomásával pottyanj a fejére, amitől a férfi el is ájul. Rejtsd el a sötét folyosón, és indulj tovább. Menj fel a lépcsőn, és lépj be a bal oldali ajtón. Itt van egy számítógép, szedd ki belőle az adatokat, utána menj ki a szobából azon az ajtón, ahol bejöttél. Indulj tovább, a kanyarban van egy ajtó. Nézz be az optikai kábellel az ajtó mögé, és egyből rájössz, hogy oda nem érdemes bemenni, ugyanis rögtön az ajtóval szemben ül egy rendőr. Inkább indulj el egyenesen a folyosón, és menj be a bal oldali szobába. Lopakodj be a szekrény mögé, és innen várd meg, hogy az orvos a pult bal oldalára menjen, ugyanis ott ácsorog a legtöbbet. Ha megtette, lopakodj be mögé, és kapd el. Kérdezd ki, ő pedig elmond mindent, amit a két amerikairól tud, akiket keresel. Ha mindent elmondott, üsd le, és tedd le valamilyen biztonságos helyen, utána szedd ki a teremben található két számítógépből az információt. Az egyik szerint egy biztonsági kamera van elhelyezve a halottas teremben. Menj be oda, és az információ birtokában állj meg az ajtóban, és kezd el keresni a kamerát. Ha megvan, lődd ki, utána menj be a terembe, és vedd fel az életet, utána lépj a két hullához, amikről kiderül, hogy a két amerikai porhüvelyei.

II.2.2.6. Access the surveillance system

Menj ki a teremből, vissza a folyosóra. Menj végig a folyosón, a végén nyisd ki az ajtót, és menj fel a lépcsőn. Kezdd el hallgatni a két férfi mókás beszélgetését, de ha igazán hatékony akarsz lenni, sajnos nem hallgathatod végig, ugyanis az őrt a legegyszerűbb hátulról elkapni, miközben beszél a másik férfival, tehát lopakodj be mögé, kapd el, üsd le, a hulláját rejtsd el a sötétben, és a számítógépéből szedd ki az adatokat. Utána balra menj fel az emeletre. Odafent lopakodj be az alvó rendőr mögé, de vigyázz, hiába alszik, ha nagyon hangosan közelíted meg, könnyen felkel. Kapd el, vidd be egy sötét sarokba, és üsd le. A terem másik végén egy rendőr ugyanígy alszik a gépe előtt, vele is csináld meg ugyanezt, majd szedd ki az adatokat a számítógépekből. Utána az optikai kábellel vizsgáld meg az ajtókat, hogy melyik mögé biztonságos bemenni, és hogy melyik mögé nem.

Nyisd ki a balról az első ajtót (pontosabban próbáld meg kinyitni, csakhogy zárva van, úgyhogy kezeld meg az álkulccsal), vedd fel odabent a töltényt, és használd a számítógépet. A következő ajtót hagyd ki, ugyanis a szobában, ahova ez vezet, van valaki. Lépj be a jobb szélső ajtón, és használd odabent a számítógépet. Végül menj be az utolsó ajtón, amiről nem beszéltem. A függöny mögött áll egy férfi, lopakodj oda hozzá, és hátulról üsd le. Vedd fel az adatlemezt, amit elejtett, utána használd a számítógépet. Ezzel teljesítetted minden feladatodat, már csak el kell menned a bejárathoz.

II.2.2.7. Go to exrtaction

Menj ki a szobából, utána ki a nagy számítógépes teremből is, és menj le a lépcsőn oda, ahol megölted az őrt. Menj ki a nagykapun, az autód már vár rád.

- *T'bilisi körzeti rendőrség*
- *T'bilisi, Grúzia*
- *Október 16. 2004. 22:29*

Blaustein és Madison ügynök holttestei egy grúziai rendőrség halottasházában voltak. Mielőtt Grúziába küldték őket, egy helymeghatározó implantátumot ültettek a testükbe. Ezeket az implantátumokat egy Vyacheslav Grinko nevű férfi kivette a hullájukból, és magával vitte a Grúziai Védelmi Minisztériumba.

II.2.3. Defense ministry

- *Grúziai Védelmi Minisztérium*
- *T'bilisi, Grúzia*
- *Október 16. 2004. 23:01*

Fedezd fel Nikoladze elnök titkát.
Blaustein és Madison ügynököknek azért kellett meghalniuk, mert túl közel kerültek a titokhoz, amit Kombayn Nikoladze elnök próbál eltitkolni. Vyacheslav Grinko, egy orosz zsoldos próbálja megvédeni a titkot. Ő és Nikoladze a Védelmi Minisztériumban fognak találkozni.

II.2.3.1. Infiltrate the east wing

A feladatod az előző pályán megszerzett adatok alapján megtalálni Grinko sofőrjét. Ezúttal a főnököknek csak egy kikötése van, ha egyszer is lebuksz, és riadót fújnak, véget vet a küldetésnek. Először is be kell jutnod a tetőről az épületbe. A kéményre köss kötelet, és kezdj el leereszkedni a ház falán (ha túl lassú lenne a tempó, az ugrás gombbal gyorsabban haladhatsz). Természetesen pont a kémény alatt lesz egy ablak, ahova be tudsz ugrani.

II.2.3.2. Find and interrogate Grinko's driver

A szobában egy férfi van csak, az elintézése nem okozna nagy gondot, csakhogy ha jobban körülnézel, észreveheted, hogy egy kamera is van a szobában, úgyhogy valahogy a férfit úgy kéne elintézned, hogy a kamera ne vegye észre. Szerencsére az őr pont elindul hátra, a könyvespolcokhoz megnézni valamit. Amikor bemegy a két polc közé, menj lassan utána, de figyeld a kamera mozgását, hogy ne feléd nézzen, amikor belépsz a polcok közé. A két polc között már nyugodtan leütheted a férfit, utána a szekrény mögül kihajolva lődd ki a kamerát. Használd a számítógépet, utána lépj ki a folyosóra. Ott nézz ki jobbra, és nézd meg jól a két őrt. Az egyik háttal áll neked, csak néha hátrakukkant, ő nem veszélyes. A másik sem túlzottan, ő csak előre-hátra sétál egy megadott szakaszon. Várd meg, amíg elfordul a másik irányba, és ekkor sétálj be a folyosó árnyékos szakaszára, és itt a bal oldali fal mellett guggolj le, hogy amikor az őr visszajön, ne vegyen észre. Várd ki, amíg újra elfordul a másik irányba, és szinte azonnal utána indulva lopózz el a másik őrhöz, kapd el hátulról, és a „használat" gombbal vedd elő a pisztolyod. A másik őrt még próbáld hátulról elintézni egy fejlövéssel, ugyanis ha megfordul, és ráfogod a pisztolyt, akkor el kezd rád tüzelni, hiába tartasz magad elé élő pajzsot. Ha megölted, üsd le a túszodat is, és mind a két hullát rejtsd el a folyosó árnyékos oldalára. Az árnyékos részen van egy ajtó, itt menj be. Először menj fel a lépcsőn, és a tetején tedd el a kötszert, utána indulj el lefele. Útközben két lépcsőfordulóban is lesz kamera (ha a közelükben vagy, halk csipogás jelzi a jelenlétüket). Nem lesz túl nehéz az elintézésük, válts a legnagyobb sebességre, és amikor nem feléd néz a kamera rohanj be alá, ugyanis ha alatta állsz, nem vesz észre, és innen nyugodtan kilőheted. Ha leérsz legalulra, nézz be az ajtó alá. Az ajtó túloldalán egy kamera van veled szemben. Megsúgom, hogy a kamera golyóálló, és a lámpákon is olyan rács van, hogy nem tudod azokat se szétlőni, úgyhogy ezúttal csak a lopakodási képességeidre támaszkodhatsz. Nyisd ki az ajtót, de ne menj be, hanem lépj le balra, és várd meg amíg a kamera elfordul. Ha már nem rád néz, maximális sebességgel rohanj be a legközelebbi oszlop mögé. Ha a kamera elfordul valamelyik irányba, fuss be a következő oszlop mögé, majd ugyanezzel a módszerrel az utolsó oszlop mögé. Innen már csak a parkoló másik felébe kell eljutnod. Ha a kamera nem feléd néz, gyorsan rohanj át a másik oldalra, de ne rohanj át esztelenül, ugyanis ott is van egy golyóálló kamera, úgyhogy a falnál állj meg. Ha a kamera nem feléd néz, guggolva rohanj be az autó mögé, és várd meg, hogy elforduljon a kamera. Ha megtette, rohanj tovább. Nézz be balra, a sofőr éppen a sarokban végzi a dolgát. Lopakodj mögé, kapd el, és a pisztolyt a fejéhez nyomva faggasd ki. Elmondja, hogy Grinko egy üvegliftnél fog találkozni egy számítógépes száccal, szóval el kell jutnod a lifthez, és a lézer mikrofonnal ki kell hallgatnod a beszélgetésüket.

II.2.3.3. Infiltrate the South wing

Menj ki a parkolóból vissza a lépcsőhöz. Lépcsőzz fel, és lépj ki a folyosóra, innen pedig nyiss be a folyosó végi ajtón, de még ne menj be, ugyanis pont feletted van egy kamera. Lőjél bele alulról egyet, vagy ha nem akarsz töltényt pazarolni, egyszerűen kapcsold le a kapcsolót, így a kamera nem fog észrevenni. A szobában két számítógép is van, mindkettőből szedd ki az infókat, utána nyisd ki az ajtót. Ekkor valaki kinyit egy ablakot, és kihallgathatsz egy beszélgetést, melyből kiderül, hogy az egyik retinaszkenneren való túljutáshoz egy ezredest kell szerezni. Lépj ki az erkélyre, ugorj fel a kerítésre, majd erről az ereszre. Az ereszen lógva mássz el a nyitott ablakig, és ugorj be.

II.2.3.4. Deactivate the laser grid

Gyorsan guggolj le, és menj fedezékbe, hogy ne vegyenek észre se a sétek, se az ajtón bejövő férfi. Várd meg, amíg utóbbi kiviszi a vacsorát a felettesének, és halkan, guggolva indulj utána, így a szakácsok nem vesznek észre, amint elhagyod a szobát. A következő teremben állj az ajtóhoz, és várd meg, hogy a jobbra-balra járőröző őr elinduljon balra, ekkor azonnal indulj el az előző irányba, és gyorsan menj le a lépcsőn (persze sokkal egyszerűbb lenne lelőni az őrt, csakhogy ha leütöd, vagy megölöd, észreveszik az eltűnését, és azonnal riadót fújnak, ami a küldetés elvesztését jelenti). Menj le a lépcsőn, a lenn álldogáló őrt hátulról üsd le, és vidd be a sötét sarokba, hogy senki ne találja meg. Utána menj le a bal oldali lépcsőn (de mindenképp a bal oldalin, ugyanis van pontosan alattad egy őr), és ha leértél a lépcsőről, menj be az mögé, így teljes biztonságban közelítheted meg hátulról a számítógép mellett álló őrt. Kapd el, vonszold be egy sötét helyre, és ott üsd le, utána a számítógéppel kapcsold ki a lézert az udvaron.

II.2.3.5. Laser-mic the glass elevator

Miután kikapcsoltad a lézeres védelmet, gyorsan menj vissza a terem sötét zugába, ugyanis szinte azonnal jön le a lépcsőn egy ezredes. Várd meg, hogy leüljön az asztalhoz, utána lassan lopakodj mögé, és kapd el. Vidd be hátra a rács melletti retinaszkennerhez.

Miután „kinyitotta" neked az ajtót, üsd le, vedd el tőle a kötszerét, és menj be a kinyitott ajtón. A kamerát biztonságos helyről lődd ki, utána lépj ki a kapun. Grinko és Masse belépnek a liftbe, úgyhogy eljött a pillanat, amiért idejöttél, és végre kipróbálhatod az új kütyüdet, a lézermikrofont. Válaszd ki az inventory-ból, utána nyomd meg a „használat" gombot. Irányítsd a liftre a mikrofont, és kövesd végig a lift mozgását, ha jól csinálod, a kis négyzet középen piros lesz, és tényleg hallod, hogy mit beszélgetnek a liftben.

II.2.3.6. Infiltrate the North wing

A beszélgetés kihallgatása után három őr jön le az udvarba, de nincsen semmi baj, ugyanis főnököd ebben a pillanatban visszavonta azt a szabályt, miszerint egy riadó egyet jelent a küldetés elvesztésével. Szóval bújj be egy sötét sarokba, és onnan szépen lődd fejbe a három őrt, és az egyik hullától szedd el az adatkártyát. Veled szemben a túloldalt van egy zárt ajtó, ezt érdemes kinyitni álkulccsal, ugyanis odabent találsz egy kötszert. Ha felvetted, gyere ki, és az ajtó melletti rácson mássz fel a nyitott ablakhoz, és ugorj be az épületbe.

II.2.3.7. Find and access Nikoladze's computer

Azonnal rohanj be a veled szembe lévő ajtón, ugyanis pillanatokon belül két őr érkezik a lifttel. A sufniban vedd fel a polcról az ajtónyitó szerkezetet, utána az optikai kábellel nézd végig, hogy mit csinálnak az őrök. Először mind a ketten elmennek a folyosó jobb oldali végére, utána az egyik elindul balra, és végül megáll a folyosó végén, a másik pedig követi, de csak a folyosó feléig, utána visszafordul. Ekkor gyere ki a sufniból, és gyorsan menj be a liftbe (persze a lift nem nyílik önműködően, a mellette lévő kapcsolóval kell kinyitni az ajtaját). A liftet az „interakció" gomb lenyomásával, és utána az irány kiválasztásával indíthatod el, te természetesen felfele szeretnél menni. Odafent, ha akarod, lődd ki a kamerát jobb oldalt, bár nem létfontosságú, az ajtót a robbanó ajtónyitóval ki tudod nyitni anélkül is, hogy a kamera észrevenne. Ha bejutottál a szobába, szedd ki az adatokat a számítógépből, utána ugorj fel a szellőzőbe (a jobb felére ugorj, ugyanis ha bal felé mész, akkor csak egy rácsot találsz alatta két marcona katonával). Kússz végig a szellőzőn, a végén pedig ugorj le, de odalent még nem nyugodhatsz meg, ugyanis nem messze tőled van egy kamera. Rohanj be a virágok mögé, és innen lődd ki a kis szerkezetet. Utána a fedezékedül szolgáló szekrény melletti ajtót nyisd ki, odabent vedd fel a kötszert, szükséged lesz rá. Mássz fel a létrán. A tetőnek a szélére fellépve keress egy olyan kéményt, amiről a küldetés elején is lereszkedtél. Kezdj el ereszkedni, de ezúttal szép lassan, ne ugrálva. Valószínűleg az lenne a leglátványosabb, ha az üveget a lábaiddal betörve bepattannál az irodába, de így a bent lévő őrrel túl közelről kéne tűzpárbajt vívnod, úgyhogy inkább ereszkedj le az ablakig, és miközben lógsz a kötélen, vedd elő a pisztolyod, és egy pontos fejlövéssel iktasd ki egyszerre a katonát és az ablakot, utána pattanj be az irodába. Vedd el a hullától a gránátot, csapold le az információkat arról a gépről, amelyik mellett az őr állt, utána lődd ki a lámpákat, és végül használd Nikoladze számítógépét. Az adatok átvitelét nem tudod befejezni, ugyanis Grinko riadót fúj, és három katona megindul az iroda felé.

II.2.3.8. Access Nikoladze's computer again

Bújj be egy asztal mögé, vedd a gránátot a kezedbe, és már most célozd be vele az ajtót. Ahogy megjelenik a három katona, füstöld ki őket a gránáttal, az esetleges túlélőket takarítsd el a pisztolyoddal (természetesen fejlövésekkel operálj). Ha meghaltak, folytasd az adatok átvitelét. Ha befejezted, újabb katonák jönnek, őket is próbáld meg fejlövésekkel megölni, de ha elfogyna a töltényed, bújj az ajtó mellé, ekkor a katonák egyesével bejönnek a szobába, és könnyen le tudod ütni őket.

II.2.3.9. Reach extraction

Ne törődj a hullák eltüntetésével, inkább menekülj. A szobából kilépve indulj el balra, menj be a nyitott ajtón, és rohanj le a lépcsőn. A tetőn menj be az egyetlen ajtón, és a liftaknában csússz le az acélsodronyokon, utána a parkolóban rohanj oda, ahol Grinko sofőrjét kapcsoltad le, és beszélj az érted küldött emberrel.

- ▶ *Grúziai Védelmi Minisztérium*
- ▶ *T'bilis, Grúzia*
- ▶ *Október 17. 2004. 00:51*

A fájlok, amiket Nikoladze gépén találtál, egy terrorhadjáratot fednek fel Azerbajdzsán ellen. Az inváziót az információs hadviselés technikáinak használatával titkolták el, a grúziai kommandósok szinte tönkretették olajban gazdag szomszédjukat. Ez az információ teret engedett a NATO közbelépésének a Kaukázuson.

II.2.4. Oil Refinery

- ▶ *GFO Olajfúró kút*
- ▶ *Kaszpi-tenger, grúziai terület*

Szerezd meg a grúziai kommunikációs adatokat.

A NATO és az USA közbelépésének köszönhetően szinte az összes grúziai kommandós eltűnt Azerbajdzsánból, de pár, jól elrejtett csapat itt maradt. Az egyik ilyen csapat egy olajfúró kútban bújt meg, és információkat cserélnek a grúziai palotával egy zárt hálózat segítségével.

II.2.4.1. Infiltrate the refinery by the main pipeline

Ez a pálya nagyon rövid lesz, és nagyon könnyű, az egész pálya össz-vissz három részből áll. Az első egy kicsit idegesítő rész lesz, az olajfúró kút főcsővezetékén kell végigmenned, ráadásul itt mivel nem találkozol senkivel, nem kell lopakodnod. Az előrejutás az olajfúró kúton nem lesz olyan ördöngős feladat, mint amilyennek látszik, tekintve, hogy tőled jobbra van egy létra, amin felmászhatsz a fővezetékre. A vezetéken menj végig amíg tudsz, utána ugorj fel a csőre, húzd fel a lábad, és mássz el a következő akadályig. Itt ugorj le a csőről, és kapaszkodj meg az út szélén (ehhez kezdj el besétálni a tengerbe, és ha leesel, Sam magától megkapaszkodik), és mássz át az akadály túloldalára. Innen nem tudsz továbbmenni, de ha körbenézel, észreveszel egy kiszögellést, ami nem véletlenül van ott, ahol van, ugyanis pont felette van egy kötél, amin tovább tudsz csúszni. Ekkor egy nagy adagot kirobbantanak alólad az útból, úgyhogy nem tudsz tovább csúszni a kötélen, de amikor leesel róla, szerencsére pont ráesel egy megmaradt darabra. Guggolj le, és leguggolva menj át a cső másik oldalára. Itt van egy függőleges cső, ezen mássz fel, és ha elég magasan vagy, ugorj rá a csőre. Ezen van egy lyuk, ebbe ugorj bele, guggolj le, és menj végig a csőben.

II.2.4.2. Trail the mercenary technician

Végre elkezdődik a pálya lopakodós része, de ehhez először fel kell másznod a létrán. A tetején nyisd ki a csapóajtót, és mássz fel. Itt guggolj le, és várd meg, amíg a katonák felmennek a két lépcsőn. Ha mindegyik katona eltűnt a látókörödből, akkor indulj fel. Az útra, ahol a katonák mentek, oda nem tudod felhúzni magad, ezért más alternatívát kell keresned. Bal oldalt van egy gerenda, erre kapaszkodj fel, és húzd fel magad. Sétálj végig a gerendákon (de vigyázz, hogy ne ess le, Sam nem tud úszni), minden elágazásnál kanyarodj jobbra. A végén nekifutásból ugorj fel az útra, ahol a katonák voltak. Menj fel a lépcsőn, utána végig az úton, és fel a következő lépcsőn. Nézd meg a videót, ami tájékoztat arról, hogy megjöttek az amerikai vadászgépek, utána menj tovább. Odafent egy nagy robbanást hallasz, ugyanis az amerikai repülők megtámadták a kutat, úgyhogy azzal a három katonával, akik felvették a repülővel a harcot, nem kell törődnöd. Indulj el egyenesen, a szembejövő katonát lődd fejbe, és vedd el a hullától a kötszert (itt nem kell elrejtened a hullákat). Menj tovább, addig a sarokig, ami mögül kinézve két katonát látsz a technikussal, amint épp bemennek egy épületbe. Egy őr az ajtónál marad, várj egy kicsit, hogy akik bementek az épületbe, kicsit messzebbre kerüljenek tőled, utána lődd fejbe. Nemsokára érkezik még egy katona, vele is végezz gyorsan, az első katonától vedd el az adatkártyát, utána guggolva menj be az ablak alá, és itt várd meg, hogy a technikus az adatok letöltése után elmenjen jobbra. Ekkor Lambert szól, hogy megváltoztak a tervek, menj a technikus után, és szerezd meg a táskáját, amiben a laptop van az adatokkal. Hallatszik egy robbanás is, indulj el arra, ahol a robbanás volt (nem nehéz eltéveszteni, minden lángol). Itt az épületnek kitörik egy ablaka, ugorj fel az ablakkal szemben lévő gépre, erről pedig fel a csőre. Húzd fel a lábaidat, hogy beférj az ablakon, és mássz be.

II.2.4.2. Get the technician's briefcase by any means

A technikus továbbmenekül az egyik katonával, de a másik ott marad szétlőni a gépeket. Mássz be az épületbe, és a csövön lógva várd meg, hogy hátat fordítson neked. Ekkor ugorj le a csőről (esés közbe nyomd le a „guggolás" gombot, hogy halkan érkezz le), és gyorsan bújj be a szekrény mögé. Menj át a szekrény másik oldalára, és innen várd meg, amíg újra hátat fordít neked, ekkor lődd fejbe, utána rejtsd el a hullát (ehhez ki kell lőnöd a lámpákat). Utána vedd fel a lőszert az ajtó mellől, menj ki az ajtón, és rohanj fel a lépcsőn. Nézd meg a bejátszást, melyből kiderül, hogy egy amerikai rakéta elintézi a technikus helikopterét, amivel menekült volna, és több őrt is, de az egyik pont a lépcső elé rohan, ahol te állsz. A bejátszás után vedd elő a pisztolyod, lődd fejbe az őrt, utána rohanj át a túloldalra, újabb bejátszás. Itt jobbra menj le a lépcsőn egy emeletet. Innen láthatod az előző bejátszásban mutatott ajtót, amin bement a technikus, és az őrt, aki az ajtó mellett áll, háttal neked, és szerényen lövöldözik. Természetesen lődd fejbe, utána menj be az ajtón. Nyisd ki a jobb oldali ajtót álkulccsal, lépj be, és nyisd ki a következő ajtót is. Az út pont előtted válik járhatatlanná, úgyhogy kénytelen leszel lekanyarodni jobbra. Ha jobbra lekanyarodsz a folyosóra, pont megláthatod a menekülő technikust. Rohanj utána, le a lépcsőn, és próbáld meg lelőni. Ha mégse sikerülne, vagy kifogyna a lőszered, az se nagy baj, ugyanis nem tud sehova menekülni, hiszen elpusztult a hajója is, szóval az egyetlen, amit tenni tud, hogy lerohan a kikötőbe, és ott megáll, a kezedbe adva az életét. Öld meg, vedd el tőle az adatlemezt, utána a táskát is.

- ▶ *GFO Olajfúró kút*
- ▶ *Kaszpi-tenger, grúziai terület*
- ▶ *Október 27. 2004. 10:21*

Az általad megszerzett adatok értéke felbecsülhetetlen. A lemezek tele vannak homályos utalásokkal egy közeledő megtorlásra az USA ellen. A felvétel szerint a grúziaiaknak van egy beépített emberük az egyik amerikai ügynökségben.

II.2.5. CIA HQ

- ▶ *CIA Főparancsnokság*
- ▶ *Langley, Virginia, USA*
- ▶ *Október 31. 2004. 22:19*

Találd meg a téglát a CIA-ben.

Pár órával az olajfúró kút elleni támadás után Nikoladze grúziai elnök megtorlásként terroristatámadásokat indított az USA ellen. Az egyetlen, akitől megtudhatjuk, hogy hol van Nikoladze, egy tégla, aki a CIA-nál dolgozik.

II.2.5.1. Access the CIA central server

Tehát ezúttal hazai pályán, Amerikában kell dolgoznod, ez azt jelenti, hogy a küldetés alatt elveszted az öléshez való jogodat, ha bárkit megölsz mielőtt vége lenne a küldetésnek, elbuktad a missziót. Hogy véletlenül se legyen túl nagy a kísértés, még pisztolyt se hoztál magaddal, de kárpótlásként kapsz egy újabb kütyüt, a hőlátó berendezést, ami jelzi a különböző hőforrásokat a közeledben, tehát a sötétben is könnyen észreveheted az őröket.

Az első feladatod, hogy bejuss az épületbe. A szellőzőrendszer másfél perces szünetének köszönhetően ezt nagyon diszkréten megteheted, de persze sietned kell, ha letelik a másfél perc, és nem jutottál be, más alternatívát kell keresned a bejutáshoz. A sikeres bejutást egy körbe-körbe járkáló őr, és három, a kapu előtt ácsorgó ügynök zavarhatja meg, de szokatlanul könnyű őket átverni. Ahogy megkapod az irányítást, fordulj le balra, rohanj át az út túloldalára, ezzel az első őrön túl is jutottál, ő ugyanis ilyen nagy sötétségben nem vesz észre a túloldalról. Rohanj el a kerítésig (a fűvön nem csapsz nagy zajt, siethetsz nyugodtan). A kerítés tetejéről egy ponton hiányzik a drótkerítés, itt mássz át a túloldalra. Mássz fel a szellőzőre, és erről ugorj fel a lámpa felett lévő kiszögellésre (vigyázz, itt könnyen észrevehetnek az ügynökök, ha pont beugrasz a lámpafénybe), és innen balra ugorj át az álló ventilátorhoz. Az „interakció" gombbal húzd fel a zsalut, és mássz be a ventilátor mellett. Ugorj ki halkan a rácsra, hogy a lent mászkáló őr ne halljon meg, utána ugorj le a rácsról. Várd meg, hogy az őr átmenjen a fal másik oldalára, ekkor gyorsan mássz át a kerítésen, és guggolva támaszd neki a hátad a falnak. Itt várd meg, hogy az őr visszajöjjön, majd ha elment melletted, és megállt nézelődni, kapd el hátulról, utána vonszold be egy sötét sarokba és üsd le. Utána menj tovább, és kanyarodj le a következő folyosóra. Az út végén van egy kamera a falon, úgyhogy rohanj be a kamera felöli utolsó előtti árnyékba, várd meg, hogy más irányba nézzen a kamera, ekkor guggolva rohanj fedezék mögé, itt megint várd meg, hogy ne rád nézzen a kamera, és gyorsan rohanj be jobbra, a lépcsőhöz (mivel pisztolyod nincsen, nem tudod kilőni a kamerát). A lépcső aljáról nézz fel, ugyanis a fent lévő őr néha lenéz a lép-

csőre. Várd meg, hogy megtegye, utána, ha elment a lépcsőtől, menj fel. A lépcső te..jén a fal mellett guggolva várd meg, hogy megint a lépcsőhöz jöjjön nézelődni, majd ha elindult, indulj lassan utána, és ha megáll, kapd el. Vidd egy sötét helyre (például a lépcső alja), és üsd le, majd vedd el a hullától az adatlemezt. Menj le a következő lépcsőn. Odalent a folyosón lépj be az első ajtón, a szobában használd a számítógépet, utána vedd fel az asztalról a kötszert és a kétfajta lövedéket. Menj be a következő ajtón. Az üveg túloldalán van egy őr, ha nem figyel, akkor menj el jobbra, be az ajtón. Menj el a következő ajtóig, és itt lapítva várd meg, hogy a férfi befejezze a telefonálást, és elmenjen a lifttel. Menj be a terem jobb sarkába, és innen lopózz el az őrig. Persze egy pad pont ott van előtted, úgyhogy nem tudsz odamenni hozzá, hogy elkapd, de a pad mellett ott egy kólás doboz. Ezt vedd fel, és dobd el jó messzire. Ha az őr háttal áll neked, keresve, hogy honnan jön a zaj, gyorsan menj be a liftbe, és menj le vele. Odalent indulj el a folyosón.

II.2.5.2. Retrieve the SC-20K

Menj tovább a folyosón. Ha elérsz a két, egymással szemben lévő ajtóhoz, várd meg, hogy kijöjjön valaki a jobb oldaliból, és bemenjen a bal oldaliba. Menj utána, üsd le, a hullát pedig rejtsd el a sötét folyosón. Utána menj be a jobb oldali szobába, ahonnan kijött, és a számítógépből szedd ki a kódot, ami a következő: 2019. Menj tovább, a folyosón a falhoz lapulva várd meg az őrt, és ha elment melletted, üsd le, a testét pedig rejtsd el. Utána indulj el balra, és menj be az ajtón. Neked háttal áll egy őr, de még ne üsd le, ugyanis mindjárt jön valaki beszélni vele. Ha a másik férfi elment, hátulról üsd le az őrt, nyisd ki a bal oldali ajtót, és oda rejtsd be a testet. Utána gyere ki a teremből, és menj a folyosón végig jobbra. A második ablak mögött van egy férfi, kapd el, és szedd ki belőle a szemben lévő számzáras ajtó kódját. A kód a következő: 7687. Mielőtt erre továbbmennél, nyiss be a folyosó utolsó szobájába, és vedd fel a zárrobbantó szerkezetet. Ha ezzel megvagy, írd be a számzár kódját, utána nyisd ki az ajtót, de még ne menj be. Várd meg, hogy az egyik férfi bemenjen veled szembe, de szerencsére háttal fog neked állni. Ekkor kapd el hátulról, de a hulláját még hagyd itt, ugyanis a teremben van még egy férfi, aki észrevenné, ha elkezdenéd a hullát cipelni, úgyhogy lopakodj oda a másik férfihoz és őt is üsd le. Utána mindkét testet rejtsd el a szekrény mögött, ott jó sötét van, és menj tovább. Ez az ajtó is le van kódolva, de nincsen semmi baj, ugyanis az ajtó melletti számítógép tartalmazza a kódot, ami 110598. Menj be az ajtón. Odalent van két férfi is, de menj le nyugodtan. Az első férfit üsd le a sötétben, hogy a másik ne vegye észre, hogy mi történt, utána jöhet a következő is. Rejtsd el a két testet, utána menj fel a lépcsőn. A kis szobában a szekrényen van a fegyvered, vedd fel. Ebben a küldetésben ugye nem ölhetsz meg senkit, de az alap, gyilkoló lőszer mellett van a fegyverhez mellékelve egy kilőhető, tapadós kamera, sokkoló lövedék, ami nem öli meg, csak elkábítja a célpontot, és gumilövedék, ami úgyszintén nem öl, viszont elég keményet üt ahhoz, hogy a meglőtt ellenfél elájuljon. Szóval hiába nem gyilkolhatsz, ez a fegyver már most hasznodra lesz.

II.2.5.3. Access the CIA central server

Indulj el a folyosón, az automatáknál álló férfit üsd le hátulról, és rejtsd el a testét. Vedd fel az asztalról a kötszert, és menj tovább. Itt ki is próbálhatod az új fegyvered speciális lőszereit. Lődd le az álldogáló férfit, majd a megjelenő őrt is a sokkoló lövedékkel (ehhez először az inventoryból ki kell választanod a sokkoló lövedéket, utána a „másodlagos lövés" gombbal lődd ki a sokkolót). Utána menj be jobbra, és a számítógépből szedd ki az adatlemezt. Ha ezzel megvagy, menj be balra az üvegajtón, utána a következőn is. Itt van egymással szemben két ajtó, mind a kettőt az elsőként megtalált kód (2019) segítségével nyithatod ki. Lépj be a jobb oldali ajtón, és menj le a lépcsőn. Üsd le a körbe-körbe járkáló őrt, a testét pedig rejtsd el. A következő teremben egy férfi éppen egy számítógépet javít, lopakodj mögé, üsd le, és neki is rejtsd el a testét. Ebben a teremben van a központi számítógép, az „interakció" gombbal keresd ki belőle a megfelelő információkat. A következő feladatod megkeresni egy Dougherty nevű férfi számítógépét.

II.2.5.4. Tap Dougherty's computer

Menj ki a teremből, vissza a lépcsőhöz, menj fel rajta, és menj ki az ajtón, amin bejöttél. Utána menj ki a két üvegajtón, és a folyosón indulj el balra. Az egyik mosdóban van egy kötszer, ezt vedd fel, és menj tovább. A folyosó végén bal oldalt áll egy őr, itt nem tudsz továbbmenni anélkül, hogy ne venne észre, úgyhogy kénytelen vagy rá elpazarolni egy újabb kábító- vagy gumilövedéket. Utána ugorj be oda, ahol a férfi teste van, vedd el tőle a kötszert, kapcsold le a lámpát, hogy sötétben legyen a test, és indulj tovább. Nyisd ki az ajtót. Veled szemben van két kamera, de ne aggódj, csak rohanj át jobbra, és rohanj végig a liftek mellett, ha itt mész, nem vesznek észre a kamerák. Utána menj ki a folyosóra (ha jönne az őr, tapadj a falnak a sötétben). A kanyarnál állj meg, ugyanis az üveg mögött áll egy férfi. Várd meg, hogy megforduljon, ekkor menj el az ablak előtt, de ne túl gyorsan, hogy ne csapj nagy zajt, mert ha meghallja, hogy ott mész mögötte, idehívja az őröket az előző teremből. Menj végig a folyosón, utána le a lépcsőn. Itt van egy kamera, ami golyóálló, úgyhogy hiába van már puskád, nem tudod kilőni, de a kóddal védett ajtón mégiscsak be kell menned valahogy. Nézz fel a plafonra, ott van egy szép nagy lámpa, ezt lődd ki, utána menj be az ajtón, aminek a kódja 110700. Balra az üveg mögött egy férfi telefonál, várd meg, hogy végezzen, ekkor elindul az automaták felé. Menj utána, kapd el, üsd le, és rejtsd el a testét, utána menj be oda, ahonnan kijött. Menj az automata fegyverhez, vedd fel a fáklyákat, és az automata fegyver mögött lévő ajtót nyisd ki az álkulccsal, vagy a robbanó ajtónyitó szerkezettel. Szállj be a liftbe, és menj fel vele. Felértél az irodák szintjére, Lambert közli veled, hogy Dougherty irodája az 508-as. Menj végig a folyosón, és menj be a szobába, aminek az ajtaja felé az van kiírva, hogy Media Room. Az ajtó előtt guggolva várd meg, hogy az egyik férfi a hangfelvétel meghallgatása után megforduljon, és elmenjen hátra. Ekkor guggolva menj be a tábla mögé, innen pedig a gép mögé, és itt, fedezékben guggolva menj végig. Lopakodj be a következő ajtón, és az egyik számítógép mellé leguggolva várd meg, hogy Dougherty kimenjen a teremből. Ha kiment, nézz körül, Dougherty irodája, az 508-as ott van veled szemben. Menj be, és használd a számítógépet.

II.2.5.5. Kidnap Mitchell Dougherty

A következő feladatod Dougherty elrablása lesz. Köztudott róla, hogy naponta két doboz cigit szokott elszívni, az elrablása akkor lesz a legkönnyebb, ha a dohányzó udvarból rabolod el. Menj ki a folyosóra, és indulj el rajta, de ne menj végig, hanem bal oldalt menj be az ajtón. Odabent éppen egy vetítés folyik, úgyhogy a sötét teremben el tudsz menni a székek mellett, majd középen menj el köztük, át a másik oldalra. Itt üsd le az őrt, és menj ki az ajtón.

Dougherty bemegy az őrökhöz beszélgetni, guggolva várd meg a fal mellett, utána elindul egy számzáras ajtó felé, ami a folyosó végén van, de elég lassan halad, mivel többször is vált útközben. Ha kinyitotta az ajtót, és bement, akkor menj utána, és kapd el.

II.2.5.6. Take Dougherty to the rendezvous point

Üsd le Doughertyt, és egy kicsit hagyd itt. Menj ki az ajtón, és várd meg, hogy odakint az őr elmenjen valamelyik irányba, ekkor menj te is ki az udvarra, üsd le az őrt, és rejtsd el a testét. Menj vissza Doughertyért, menj ki vele az udvarra, és menj le a lépcsőn.

II.2.5.7. Incapacitate the CIA security

Ekkor értesít Lambert, hogy CIA ügynökök kezdtek el cseverészni a kapcsolatoddal, ami annyira nem lenne nagy probléma, hiszen ők semmi illegálisat sem csináltak, de ha meglátnának téged, ahogy egy ügynökkel a hátadon jössz ki a CIA főhadiszállásról, ahova illetéktelenül hatoltál be, az valószínűleg nagyobb baj lenne. A lépcső alján azonnal találsz egy ajtót, ide nyiss be, és menj le a lépcsőn. A lépcső melletti sötét zugba tedd le Dougherty-t, és lopakodj el az ajtóhoz. Innen nézz be a szobába. Két őr van odabent, az egyik nemsokára elindul járőrözni, ezt várd meg, utána lopakodj a másik mögé, és kapd el. Őt is vidd oda, ahol Dougherty-t „tárolod", tedd le, és menj vissza a szobába. Üsd le az őrt, rejtsd el a testét, és vedd fel a szekrényről a sokkoló lövedéket. Utána menj ki az ajtón, és állj meg a lépcsőn. Nemsokára érkezik egy őr, őt gyorsan lődd le sokkolóval, és ha elkábult, rejtsd el. Ha elrejtetted, menj vissza Dougherty-ért, menj ki vele a szobából, utána le a lépcsőn, ahol lelőtted az őrt. A lépcső után fentről láthatod, hogy odalent mászkál egy őr, és néha feljön a lépcsőn körülnézni. Tedd le Dougherty-t, és mielőtt az őr feljönne, bújj el az út végén, a legutolsó benyílóban. Itt várd meg az őrt, és ha feljött a lépcsőn, lődd le a kábítóval, vagy a sokkolóval. Rejtsd el a testét, utána menj vissza Dougherty-ért, menj le vele a lépcsőn, és tedd le. Már csak a Wilkes-szel beszélgető CIA őrt kell lekapcsolnod. Menj be pontosan a férfi mögé az árnyékba, utána lopakodj mögé, és üsd le. Menj vissza Dougherty-ért, vidd el Wilkes-hez, és tedd le a földre.

- *CIA Főparancsnokság*
- *Langley, Virginia, USA*
- *November. 2004. 00:59*

Mitchell Dougerty egy védtelen számítógépen több adathoz hozzájutott, ennek köszönhetően információkat tudott kiszivárogtatni. Grímsdóttir szerint a kiszivárogtatott információk a Kalinatek közeli irodájába kerültek, de a kutatás közben lebukott, úgyhogy utána kell menned a Kalinatekbe.

II.2.6. Kalinatek

- *A Kalinatek épülete*
- *Langley, Virginia, USA*
- *November 1. 2004. 01:24*

Szerezd vissza a rejtjelező kulcsot

Orosz zsoldosok elkezdték eltüntetni a grúziai tevékenységek bizonyítékait a Kalinatekben. A hálózatban történő lebukása előtt Grímsdóttir felfedezett egy „Ivan" nevű technikust, aki az épületben bujkál. Ivan rendelkezik egy rejtjelező kulcsot, ami segíthetné a Third Echelon-t a Nikoladze utáni kutatásban.

II.2.6.1. Infiltrate Kalinatek

Szóval az első feladatod Ivan megkeresése, de mivel az orosz zsoldosok őt is az eltörlendő bizonyítékok közé sorolják, ezért sietned kell, hogy még élve találd meg.

Indulj előre a parkolóban, és bújj be egy autó mögé, ugyanis mindjárt kijön az ajtón két őr. Mivel már nem Amerikában vagy, nyugodtan gyilkolhatsz, úgyhogy a legegyszerűbb, ha a két őrtől két pontos fejlövéssel megszabadulsz (persze azért a hullájukat ne felejtsd el elrejteni). Vedd fel a kötszert, utána nyisd ki az ajtót, és menj fel a lépcsőn. Odafent veled szemben áll egy őr, és kicsit arrébb áll még kettő. Mivel a hozzád legközelebb álló pont olyan helyen áll, hogy akár oda is mehetsz mellé, a többiek nem vesznek észre, menj oda hozzá, és kapd el. Az elájult őrt akár ott is hagyhatod, ahol leütötted, ott elég sötét van, inkább törődj a másik két őrrel. Rengeteg vodkás- és kólásüveg van melletted, szinte felajánlják magukat, hogy ezekkel csald arrébb az őröket, hogy utána hátulról fejbe lőhesd őket. Vedd fel a kötszert, utána mássz fel a dobozra. Guggolj le, utána ugorj át a ládára. Egy ugrással kapaszkodj fel a kötélre, és mássz rajta végig. A következő dobozra ugorj rá, és innen nekifutásból ugorj át az épületre. Itt van egy kémény, amiről leereszkedhetsz, tedd is meg, de szép lassan, ugyanis az ablak mögött két katona beszélget. Várd meg, hogy befejezzék, és elmenjenek, utána egy ugrással törd be az alattad lévő üveget, és érj földet a folyosón. Bújj be a folyosó végére, ugyanis az ajtón mindjárt bejön egy őr. Őt üsd le, vagy öld meg, és vedd el tőle a kódot, ami a következő: 97531. Az őr testének eltüntetése után menj be az üvegajtón.

II.2.6.2. Open the fire doors surrounding Ivan

Két lehetséges útvonal előtt állsz. Az egyik az ajtó veled szemben, a másik pedig egy kódos ajtó tőled jobbra. Valószínűleg nem véletlenül van kóddal levédve, úgyhogy azt ajánlom, hogy az előbb megszerzett kóddal lépj be ide. Vedd fel az asztalról a töltényt, utána menj tovább az ajtón. Ebben a teremben vaksötét van, és a padló tele van szórva üvegdarabokkal. Ugorj egyet az üvegdarabokon, utána gyorsan bújj be a sarokba, ugyanis a zaj miatt bejön egy őr az ajtón. Mivel felkapcsolja a lámpát, nem tudod hátulról lecsapni, úgyhogy vedd elő a puskád. Amikor a férfi elmegy melletted, lődd le kábító lövedékkel. Kapcsold le a lámpát, rakd be a testet egy sarokba, utána gyere ki a szobából.

Alternatív útvonal:

Ha ha jól körülnézel a szobában, találsz egy szellőzőnyílást. Ha ide beugrasz és végigmászol a szellőzőn, akkor harc nélkül eljuthatsz a terembe, ahol az akvárium van.

A folyosón van egy őr, ezért kellett az előző szobában zajt csapnod, hiszen itt egy őrrel könnyebben végzel a folyosón, mintha társa is lenne. Szóval lődd le, utána lőjél ki egy lámpát, hogy sötét helyre dughasd a hullát. Nézz körbe, ekkor észreveheted, hogy ugyanabban a teremben állsz, mint ahova az előbb bejöttél az üvegajtón, ugyanis a kódos ajtó nem vezet sehova, csak azért tetted ezt a kerülőt, hogy a két őrt könnyebben, hátulról intézhesd el, felesleges kockáztatás nélkül. Álkulccsal nyisd ki az ajtót, és lépj be rajta. Egy kis szobában vagy akváriummal. Kezdj el előre sétálni, ekkor jön egy bejátszás arról, hogy megérkeztek a maffiózók, és elkezdték kiirtani az embereket. A videó után két őr az akváriumos szobából nyíló folyosón marad. Beszélgetnek pár szót, utána az egyik el-

megy, a másik pedig bejön abba a szobába, ahol te vagy, és háttal neked megáll az akvárium előtt. Gyere ki az akvárium mögül halkan, és egy pontos fejlövéssel öld meg az őrt, de ha akarsz egy kicsit vandálkodni, és látványosan akarod megölni az őrt, akkor állítsd át sorozatlövésre a puskád („Rate of fire" gomb), lődd szét az akváriumot, és az így keletkező tócsába lőjél bele egy sokkoló lövedéket. A férfi belehal az áramütésbe, de akkor készülj arra, hogy a nagy zaj miatt több őr is ellepi a szobát. Ha megölted az őrt, rejtsd el a hulláját, vedd el tőle a falra tapasztható bombáját és gyere ki a szobából. A folyosón érdekes csipogást hallhatsz, de ezúttal nem egy kamera, hanem egy falra tapasztható bomba hangját hallod, ami a jobb oldali rácsra van feltapasztva. Lassan közelítsd meg, ugyanis csak akkor robban, ha gyorsan mozogsz. Ha odamentél a bombához, az „interakció" gomb lenyomásával hatástalanítsd, és rakd el, így már két bombád van. Ha lekanyarodnál a folyosón, látnál két őrt, akik egy ajtó mellett állnak, de ne tedd meg. Inkább keresd meg a lámpakapcsolót, és kapcsold le a lámpát, utána bújj be a sötétbe, ugyanis az egyik őr idejön megnézni, hogy vajon mitől aludt ki a lámpa. Miután nem talál semmit, elindul a kapcsolóhoz, hogy visszakapcsolja a lámpát, de azt már nem fogja megérni, ugyanis egy fejlövéssel megakadályozod ezt a tettét. Rejtsd el a hullát, vedd el tőle az adatlemezt, ami Grímsdóttir és Ivan beszélgetését tartalmazza, utána kapcsold vissza a lámpát, és újra kapcsold le. Ekkor a másik őr is megpróbálja visszakapcsolni a lámpát, de persze őt is fejbe lövöd, mielőtt megtehetné. Rejtsd el az ő hulláját is. Menj oda, ahol a két őr állt, mielőtt a lámpakapcsolóhoz csaltad volna őket, és ugorj be a liftbe. Miután leértél, Lamberttől új infókat kapsz. A harmadik emeleten több technikus beszorult egy csapdába, ami falra tapasztható bombákból áll, úgyhogy oda kell menned kiszabadítani őket, hátha vannak náluk rejtjelező kulcsok. Ugorj ki a liftből, és bújj be a sarokba a virág mellé. Ne aggódj, a felgyorsult zene és a lövöldözés nem neked szól, csak két maffiózó pusztítja a berendezést a szomszéd szobában. Miután mindent sikeresen szétlőttek, elkezdenek járőrözni, az egyik egy kis idő után veled szemben fog megállni, ekkor lődd fejbe. Ezt észreveszi a társa, és elkezd keresni, ekkor gyorsan lődd őt is fejbe, mivel szinte megérzi, hogy hova bújtál el. Az első hullánál van egy adatlemez, ezt vedd el tőle, utána rejtsd el a hullákat. Vedd fel az asztalról a repeszgránátot, és menj tovább. A kis folyosónál, ami a nagy terembe vezet, lődd le a plafonról a két lámpát, és így, a sötétben várd meg, hogy jöjjön két őr. Az elsőt lődd fejbe, és még mielőtt a második beazonosítaná a búvóhelyed, lődd fejbe őt is. Rejtsd el a két hullát, utána menj be a kis szobába, ahol a két túsz van. A túszok mellett ott van a falon két bomba, hatástalanítsd ezeket, utána beszélj a túszokkal. Ők nem tudnak neked segíteni, de azt mondják, hogy keresd meg az archívumos szobát. Csakhogy ezzel három gond is van: az első, hogy az egyik odavezető ajtó kóddal van zárva, de ennek megmondják a kódját: 33575. A második probléma, hogy az odavezető út végig ki van rakva falra tapasztható bombákkal, és a harmadik, a legnagyobb, hogy az archívumokhoz a maffiózók beraktak egy időzített bombát, és ezt hatástalanítanod kell, mielőtt felrobban.

II.2.6.3. Disarm the bomb planted in the Archives Room

Gyere ki a szobából, és keresd meg a csipogó hangja által könnyen felismerhető bombát. Indulj el erre, de most ne hatástalanítsd, nincs időd rá, csak menj el mellette szép lassan. Itt a kóddal zárt ajtó, üsd be a kódot, és nyisd ki. Indulj el a kis folyosón, itt is lesz egy bomba, de ne törődj vele. Fordulj be lassan a szobába, ugyanis ahogy belépsz, találsz egy bombát. Rohanj át a szobán, de vigyázz a kijáratnál lévő két bombával. A következő szobán is fuss át, de természetesen a kijáratnál itt is lesz egy bomba. Végül rohanj át az utolsó szobán, és a változatosság kedvéért itt is próbáld nem magadra robbantani a kijáratnál található bombát. Az álkulccsal gyorsan nyisd ki az archívumokhoz vezető ajtót. Odabent vedd fel a kötszert. A bombához vezető utat elállja a tűz, úgyhogy mássz fel a szekrényre, mássz rajta végig, és menj a bombához. Az „interakció" gombbal hatástalanítsd.

II.2.6.4. Restore power to the fire door circuit

Most már végre mehetnél kinyitni a tűzajtót, csakhogy valaki ismét keresztülhúzta a számításaidat, és kikapcsolta az áramot az ajtónál, úgyhogy nem tudod kinyitni, szóval valahogy vissza kell kapcsolnod az áramot. Először is mássz fel a szekrényre, mássz át a másik oldalra, ugorj le, és menj ki a szobából. Kezdj el sétálni a kijárat felé. Bent, az üvegfal mögött, és a lépcsőn áll egy-egy őr. Először lopakodj az üvegfal mögött álló mögé, kapd el, vonszold be a folyosóra, ahol elég sötét van, és üsd le. Utána lopakodj be a lépcsőn álló mögé is, őt is kapd el, és üsd le a folyosón. Menj végig a termen a lépcsők között, és a pódium mögött menj le a lépcsőn. Egy bejátszás következik, valaki észrevett, és riasztotta az itt lévő három őrt. Ahogy vége a bejátszásnak, kezdj el rohanni, mint egy őrült, el a székek mellett, és állj meg a falnál a sötétben. Nemsokára megjelenik két őr a háromból, ekkor válts távcsöves nézetre, és a levegő visszatartásával („másodlagos tűz" gomb), célozd be az egyik fejét, és lődd le, utána tedd meg ezt a másikkal is. Ha meghaltak, még mindig várj egy kicsit, ugyanis nemsokára jön a harmadik őr. Ezzel a módszerrel öld meg őt is, vedd el az egyiktől az adatlemezt, utána rejtsd el a hullákat. Menj le újra a lépcsőn, de ezúttal menj végig az úton, minden itt tartózkodó őrt megöltél az előbb. Az út végén az asztalról vedd fel a lőszert, a repeszgránátokat, és a kötszert, utána nyomd le a kapcsolót.

II.2.6.5. Open the fire doors surrounding Ivan

Menj vissza a lépcsőhöz, és menj fel rajta. Innen láthatod, hogy az üvegterem mögé újra bement egy őr, és ott járkál jobbra-balra. Feltűnés nélkül menj el a lépcsőig, utána fel a lépcsőn, de figyelj oda, hogy az üvegfal melletti lépcsőn pont akkor menj fel, amikor az őr háttal van neked. Ha feljutottál, lopakodj be az őr mögé, faggasd ki, ekkor elmondja az itt lévő számzáras ajtó kódját. Utána vonszold a sötétbe és üsd le. Írd be a kódot az ajtónál, utána lépj be az ajtón. Mássz fel a lépcsőn. Odafent az üveg túloldalán két őr áll, és mivel túl nagy a világosság, nem igazán tudsz átmenni a túloldalra, anélkül, hogy észrevennének, úgyhogy cselhez kell folyamodnod. A legsablonosabb, ha direkt zajt csapsz, utána bebújsz a sötét sarokba, és a keresésedre induló őröket hátulról fejbe lövöd. A másik megoldáshoz a játék tippet is ad, ugyanis az asztalon van egy repeszgránát. Fogd meg a repeszgránátot, és a kis lyukon keresztül dobd át az őrökhöz. Ha jól csinálod, akkor akár mindkettő is belehalhat a robbanásba, de csak ha az egyik hagyná ott a fogát, ne aggódj, a másikat már könnyen fejbe lehet lőni, ha egyedül van. Ha megölted a két őrt, rejtsd el a hullájukat, utána indulj el egyenesen, és menj be a bal oldalon lévő második szobába. Itt fekszik egy sérült programozó, elmondja, hogy nincs nála se rejtjelező kulcs, mert a maffiózók mindent elpusztítottak, és megkér, hogy vidd át az elsősegélynyújtó terembe. Elájul, de ne aggódj, nem halt

meg. Fogd meg, menj ki vele a szobából, és menj tovább egyenesen, itt van az említett terem. Vidd be, és tedd le az egyik ágyra a férfit, aki máris jobban lesz, de még ne beszélj vele, ugyanis pillanatokon belül megjelenik a folyosón egy járőröző férfi. Amikor megáll az ajtó mellett, gyorsan lépj be elé, és lőjél bele egy sokkolót, mielőtt bármit is tudna csinálni. Rejtsd el a testét, utána menj vissza az elsősegélyszobába, vedd fel a két kötszert a falról, és beszélj a férfival, aki elmondja neked, hogy Ivan az ötödik emeleten van, utána meghal. Ha ezzel megvagy, gyere ki, és menj tovább. Megérkezel a szerverszobához. Odabentről beszéd hangjai szűrődnek ki, ugyanis egy maffiózó megtalálta a számítógépet, amivel ki lehet nyitni az Ivan-hoz vezető ajtót. Persze nem hagyhatod, hogy ő nyissa ki, úgyhogy lopakodj be mögé és üsd le. Vedd el tőle az adatlemezt, utána rejtsd el a hullát, és használd a számítógépet, ezzel kinyitva az ajtót, már eljuthatsz Ivan-hoz, de természetesen a maffiózók is, úgyhogy sietned kell.

II.2.6.6. Find Ivan before the Russian Mafiosos kill him

Menj be a nyitott ajtón, és sétálj el a következőhöz, ekkor Lambert tudósít arról, hogy megváltozott a helyzet, Ivan az FBI-é, neked mindössze annyi a dolgod, hogy vedd el tőle a rejtjelező kulcsot, utána hagyd őt ott, ahol van, hogy az FBI megtalálja. Menj be az ajtón, és rohanj fel a lépcsőn. Nyisd ki az ajtót. Háttal áll neked két őr, beszélgetnek, és az egyik nemsokára bejelenti, hogy el kell mennie vécére. Amikor elindul, a másik elkezd járőrözni, őt gyorsan lődd fejbe, vidd be a pult mögé a hullát, és várd meg, hogy visszajöjjön a társa. Érdekes módon ő nem veszi észre, hogy a haverja eltűnt, lődd őt is fejbe, és rejtsd el a hulláját. Menj be a vécébe, ahonnan az őr jött ki. Itt be tudsz mászni a szellőzőnyílásba, tedd is meg, és indulj el a beszélgetés irányába. Ivan-t megtalálta egy maffiózó, de semmi pánik, még csak „beszélgetnek". Innen fentről lődd le a maffiózót, utána ugorj le, és beszélj Ivan-nal, aki hosszas győzködés után odaadja a kulcsot. Ezután a parancsnak megfelelően hagyd itt az oroszt az FBI-nak, és indulj el a kapcsolatodhoz.

II.2.6.7. Go to extraction

Gyere ki a mosdóból, rohanj végig a folyosón, és szállj be a liftbe. Menjél felfele. Ahogy Lambert is elmondta, több őrt is el kell takarítanod az útból, mielőtt elindulhatnál haza, és már most láthatod, hogy nem blöffölt, ugyanis egy rács mögött három maffiózó beszélget. Lopakodj a közelükbe a sötétben, vedd elő a repeszgránátot, és vágj be hozzájuk egyet, mivel kis helyen vannak, a robbanásba mindegyiknek bele kell halnia. Ha meghaltak, menj be a rács mögé, és indulj el egyenesen. Az út végén mássz fel a dobozra, erről a következőre, és a dobozról mássz fel a tetőre, és ugorj le a másik oldalra. Indulj tovább, de bújj be gyorsan egy sarokba, ugyanis rögtön jön be az ajtón két őr. Miután elmennek melletted, lődd fejbe mindkettőt, vedd fel a dobozról a repeszgránátot, a másik dobozról a lőszert, az ajtó mellől a kötszert, és indulj tovább. A következő ajtónál figyelj oda, kemény tűzpárbajban lesz részed. Egy maffiózó felmászik a jobb oldali létrán, és fentről lövöldözik rád, a másik a létra aljából kezd tüzelni, a harmadik pedig egy veled szemben lévő doboz mögé húzza be magát. Először is fogj egy repeszgránátot, és dobd oda a létra aljáról lövöldözőnek, aki bele is hal a robbanásba. Utána vedd elő a puskát, és guggolva rohanj be az ajtó előtt lévő doboz mögé. Innen könnyen kilőheted azt a férfit, aki felmászott a létrán, utána a doboz mögül kihajolva lődd le az utolsót is. Mássz fel a létrán, ugorj le a másik oldalon, és vedd fel a dobozról a gránátot, és a falról a két kötszert. Menj tovább, a következő teremben újabb három őr vár rád. A legtávolabbit próbáld meg mesterlövészkedve leszedni, utána dobj be egy gránátot, hátha eltalálja valamelyiket a maradék kettőből. Ha még valamelyik életben maradt, valószínűleg elkezd veled bújócskázni a sötétben, úgyhogy vedd fel a termikus szemüveget, ezzel sokkal hamarabb és könnyebben észreveszed te őket, mint ők téged. Ha elkaptad valamelyiket, lődd le, és ha mindegyiket megölted, menj fel a kis lépcsőn. Indulj el balra, és vedd fel a dobozról a töltényt. Innen láthatod, hogy a folyosó végén három maffiózó beszélget. Rakj az ajtóhoz egy falra tapasztható bombát, utána vedd elő a puskát, és a távcső segítségével lődd fejbe az egyiket, ekkor a másik kettő elkezd rohanni feléd. Menj be gyorsan a doboz mögé fedezékbe, és várd meg, hogy az egyik maffiózó belerohanjon az aknába. Miután meghalt, fedezékből lődd le a harmadikat. Az ajtón kilépve kanyarodj le balra, és itt menj végig. Ugyanoda lyukadsz ki, mintha egyenesen a folyosón mennél végig, csak így fel tudsz venni az egyik dobozról egy kevés töltényt. Menj be az ajtón bal oldalt, de lassan tedd meg, ugyanis az oszlopon van egy akna. Hatástalanítsd, de eközben észrevesz egy őr, és elkezd feléd sétálni. Lődd fejbe, utána menj oda a hullához lassan, és hatástalanítsd itt is az aknát. Menj tovább, jobb oldalt a rács mögött vedd fel a lőszert, a kötszert, és indulj tovább. A sötétben várd be az őrt, ha megjelenik, gyorsan lődd fejbe, és indulj tovább. Még két őr hátravan, vagy elintézed őket egy repeszgránáttal, vagy lődd fejbe mind a kettőt, utána indulj tovább. Egy bejátszás következik arról, ahogy egy maffiózó megöli Wilkes-t. Miután vége a bejátszásnak, vedd fel az éjjellátó szemüveget, és a távcsövet használva lődd le a két maffiózót, akik Wilkes haláláért felelősek. Ha mindkettő meghalt, ugorj le, rohanj el a létráig, mássz fel a tákolmány tetejére, és ugorj át Wilkes holttestéhez.

▶ *A Kalinatek épülete*
▶ *Langley, Virginia, USA*
▶ *November 1. 2004. 02:11*

Az Ivan-tól szerzett rejtjelező kulcsnak köszönhetően Grímsdóttir felfedezett egy adatfolyamot egy erőműben a Kola Pensiculán Észak-Oroszországban, ami elvezethet minket Kombayn Nikoladze-hoz.

II.2.7. Chinese Embassy

II.2.7.1. Rendezvous with the agency contact

Első feladatod a kapcsolat megkeresése lesz, akiről annyit tudsz, hogy egy nagy piros jel alatt áll. Hogy ne legyen olyan egyszerű a dolgod, a CIA főparancsnokságán játszódó küldetéshez hasonlóan itt sem ölhetsz meg senkit. Viszont kapsz három új kütyüt, egy könnygázgránátot, egy kamerazavaró készüléket, hogy mostantól ne kelljen törődnöd a kamerák és/vagy a kamerák környékén lévő lámpák szétlövésével, és egy zajt okozó, és altatógázt kibocsátó kamerát.

Menj be a jobb oldali sikátorba, és mássz fel a konténerre, arról pedig fel a kerítés mellé. Innen fentről látod, hogy egy őr épp most indulna az őrposztjára, úgyhogy gondoskodj róla, hogy soha ne jusson el odáig (de ne felejtsd el, hogy nem ölheted meg, szóval vagy

kapjon a hátába egy gumi- vagy sokkoló lövedéket, vagy hangtalanul ugorj le mögé, és üsd le). Ha kifektetted, rejtsd el, hogy ne találják meg, vedd el tőle az adatkártyát, utána indulj előre, de ahol kezdene túl világos lenni, ott állj meg. Itt járőrözik egy őr, ezért volt fontos, hogy az előzőt ne hagyd eljutni idáig, mert a kettő együtt több gondot okozott volna. Ez az őr is kapjon egy gumilövedéket, esetleg egy sokkolót, és ha kifeküdt, őt is rejtsd el, utána indulj el balra. Menj el a tűzig, itt van egy létra, erre mássz fel. Fentről kábítsd el az alattad mászkáló férfit, utána ugorj le, és rejtsd el a testét. Távolabb két őr járőrözik, de szerencsére egymástól elég messze. Indulj el, és búj be a rendőrautó mögé. Amikor az őr közel jön hozzád, kerülj a háta mögé, üsd le, és rejtsd el a testét. Indulj tovább, de természetesen mozogj végig árnyékban, hiszen még egy őr vár rád. A legkönnyebben őt is a következő rendőrautó mögé bebújva lehet elkapni, elbújsz, ha elmegy melletted, hátulról leütöd. Most már szabad az út, menj tovább. Elérsz egy nagy térre, ahol három őr is járőrözik, de nem kell megijedni, a cél a veled szemben lévő csatornalejáró, és az odavezető út végig árnyékban van, úgyhogy gyerekjáték lesz a csatornáig elmenni. Ha elértél a csatornához, akkor viszont figyelj oda, ugyanis a csatornalejáró pont a legfényesebb ponton van, úgyhogy várd meg, hogy mindkét őr elmenjen a közeledből, és csak akkor menj le (bár ha lebuksz, az se hatalmas probléma, hiszen a létrán gyorsan le tudsz csúszni, mielőtt tüzelni kezdenének rád). Lent, a csatornában kanyarodj le balra, és menj el a kereszteződésig. Várd meg, amíg az őr jó messzire elmegy tőled, ugyanis nem fog visszafordulni, így nyugodtan tudsz előrehaladni. Menj végig az úton (figyelj oda, egy helyen le lehet kanyarodni balra, ott lesz egy kötszer). Nemsokára három katonába botlasz, akik éppen tanácskoznak, majd közösen továbbindulnak. Menj utánuk. A rács után állj meg, ugyanis az első őr egy pillanat múlva kilép az első kereszteződésből, őt üsd le hátulról. A kereszteződés után nézz felfele, feletted van egy létra. Ugorj fel rá, és mássz fel rajta végig. Melletted áll egy őr, mássz ki, és üsd le hátulról, utána üsd le a másik őrt is. Itt van a csatornalejáró mellett egy piros létra, ezen mássz fel. Odafent ugorj fel a csőre, és mássz rajta végig, utána ugorj le róla, és mássz be az ablakon. Itt van egy cső, ezen mássz fel, és odafent beszélj az őrrel, aki ad egy térképet a nagykövetségről, és elmondja, hogy oda egy teherautó követésével tudsz bejutni.

II.2.7.2. Collect intelligence with the laser mic

Miután befejezte az ügynök a mondanivalóját, szedd fel a kötszert, és a kis kéményre kötelet kötve ereszkedj le. Indulj előre a sikátorban, de amikor a háznál lekanyarodsz, vigyázz az őrrel, ugyanis lámpája van, szóval könnyen észrevehet, hiába van sötét. Menj el mellette, és amikor a másik őr elkezd sétálni az árnyékos rész felé, menj utána, majd várd meg, hogy megálljon a fal mellett, ekkor üsd le. Itt a sötétben várd meg, hogy idejöjjön a másik őr is, és amikor megáll körülnézni, őt is üsd le. Indulj tovább egyenesen. Kanyarodj le balra a sikátorba, és mássz fel a létrán. Ekkor Lambert tovább nehezíti a küldetést, közli veled, hogyha a nagykövetségen belül egyszer is megszólal a riadó, elvesztetted a missziót. Odafent guggolva menj el a következő létráig, és amikor az őr kikanyarodott a látóterédből, mássz le rajta. Gyere ki a sikátorból, ekkor megjelenik a teherautó, kövesd a sötétben, hogy az őrök ne vegyenek észre. Amíg a bódéban álló férfi a teherautó sofőrjével beszél, búj be a bódé mögé. Miután elment a teherautó, kapd el a bódéban álló férfit, utána szereld le az őrt, ehhez szerintem a legjobb módszer, ha kipróbálod az új kamerádat. Lődd ki a kütyüt az őrhöz, az „interakció" gombbal csald a kamerához, és ha ott áll mellette, a „másodlagos tűz" gombbal altasd el a gázzal, utána az „elsődleges tűz" gombbal lépj ki a kamera képernyőjéből. Amikor a kutyájával járőröző őr nem rád figyel, rohanj át az úton. Menj el balra az őrhöz a kutyával, és itt indulj el a fal mellett a sötétben. Az őr biztos nem fog észrevenni, de a kutya lehet, hogy észrevesz, ha ez megtörténne, várd meg, hogy utánad jöjjön a sötétbe, ekkor lődd le, érdekes módon az őr a kutyája eltűnését se veszi észre. Menj végig a fal mentén, majd a víz mellett, ha az őr háttal áll neked, kanyarodj le balra. Miközben itt mész a fal mellett, kapsz egy bejátszást arról, hogy a kihallgatandó férfi az ablakban állva telefonál. Ahhoz, hogy bemikrofonozhasd, menj el a füves területre, innen be tudod célozni az ablakot a mikrofonnal. Hallgasd le az egész beszélgetést. A beszélgetés után a célpontod kijön az épületből, beszáll az autójába, és elindul vele, de szerencsére megáll, ekkor hallgasd tovább a beszélgetését a mikrofont a limuzinja ablakára irányítva.

II.2.7.3. Rendezvous with Coen

A beszélgetés lehallgatása után más feladatod nem maradt, úgyhogy találkoznod kell Coen-nel, aki elvisz innen. A két járőröző őr közül a közelebbit lődd le sokkoló lövedékkel, amikor éppen az árnyékos rész után sétál, utána várd meg, hogy a másik őr az őrbódé elé érjen, ekkor lőj ki oda egy zajt csapó kamerát. A kamerához csald oda a járőröző őrt és a bódéban ülő őrt is, majd ha mindkettő a kamera mellett áll, altasd el őket. Ha alszanak, menj a bódé mögött lévő falhoz, ezen van egy cső, ami fölött pont hiányzik a fémdrót. Mássz fel a csövön, ugorj ki az utcára, és beszélj Coen-nel.

- ▶ *Kínai Nagykövetség*
- ▶ *Yangon, Myanmar*
- ▶ *November 11. 2004. 22:35*

A Kínai Nagykövetségen szerzett információkból kiderült, hogy Kombayn Nikoladze szövetkezett egy kínai tábornokkal, Kong Feirong-gal, ráadásul azt is megtudtad, hogy egy pár órán belül elfogott amerikai katonákat fognak kivégezni a közeli Mouke Tsoe Bo vágóhídon, és a kivégzést az interneten fogják közvetíteni.

II.2.8. Abattoir

- ▶ *Mouke Tsoe Bo vágóhíd*
- ▶ *Yangon, Myanmar*
- ▶ *November 11. 2004. 22:52*

Szöktesd meg az elfogott katonákat

Nikoladze bejelentette az elfogott amerikai katonák azonnali, interneten közvetített kivégzését. A kivégzést Vyacheslav Grinko fogja irányítani. Muszáj megakadályoznod ezt a szörnyű tettet, hogy fennmaradjon a remény a kínaiakkal való politikai kapcsolatunk megszilárdítására.

II.2.8.1. Destroy the antenna broadcast ability

Először is el kell pusztítanod az antennát, hogy ha ki is végzik a túszokat, legalább ne tudják közvetíteni, így talán nem robban ki háború.

A felszerelésedben annyi változás történt, hogy alapfelszerelésként kaptál fáklyákat. Miután végignézted, miből mennyi van, lépj egy pár lépést előre, és amikor a katona a közeledben megáll, lődd fejbe, és vedd fel tőle az adatkártyát. Rejtsd el a hulláját, utána a maradék két katonát is lődd fejbe, majd mindegyik hullát rejtsd el. Nyisd ki az ajtót, odabent vedd fel a kötszert, használd a számítógépet, és menj ki a másik ajtón. Az egyik katona éppen befejezte az aknák lerakását az udvarra, utána elindul feléd, úgyhogy gyorsan lődd le. Utána állj be a konténer mögé, és a távcsővel lődd le a távoli lámpánál álló férfit. A közelebbi lámpa mellett posztolót csak úgy tudod lelőni, ha felmászol a konténerre, és innen lemesterlövészkeded. Ezután egy nagyon idegesítő és nehéz rész jön. Át kell menned az aknákkal telerakott úton, ráadásul útközben arra is kell figyelned, hogy a két keresőfény ne vegyen észre. Először is nézz körbe a termálszemüveggel, hogy hol vannak a környékeden aknák a föld alatt. Utána vedd le a termálszemüveget, és várd meg, hogy a lámpa ne feléd nézzen. Ha másfele néz, rohanj el a nagy konténer mellé. Itt ismételten várd meg, hogy a fény elmenjen, ekkor mássz be a konténerbe, és guggolj le a jobb felső sarkába. Itt gubbasztva várd meg, hogy elmenjen a fény, utána gyorsan mássz ki, és rohanj jobbra a falhoz. Ismételten várd meg, hogy a fények arrébb menjenek, ekkor rohanj a veled szemben lévő konténerhez. Leguggolva menj a konténer mellett végig, a kisebb ládákig. Nézd meg, hogy hol vannak az aknák, utána, ha elment a fény, mássz rá a kis ládára, erről ugorj le, és rohanj a falhoz. Ezután már csak végig kell menni jobbra a fal mellett, és be az ajtón. Itt vedd fel a kuka melléI a kötszert, és mássz fel erre a kukára. Ha balra nézel, ott egy perem, amire felkapaszkodhatsz, de ehhez neki kell ugranod a falnak, és elrugaszkodni arról. Ha sikeresen megkapaszkodtál, húzd fel magad, és menj ki a tetőre. Itt van veled szemben az antenna, de nem lesz olyan könnyű odajutni hozzá, mivel a világítás folyamatosan ki-be kapcsol, de leegyszerűsítheted, ha az elején direkt észreveteted magad a két őrrel, így legalább nem meglepetésszerűen támadnak meg. Szóval, ahogy kilépsz a tetőre, kezdj el ugrálni, vagy csinálj valamit, amivel felhívod magadra a figyelmet, utána bújj vissza oda, ahonnan kijöttél, és innen lődd le a két őrt. Így már nyugodtan elsétálhatsz az antennáig, és kikapcsolhatod.

II.2.8.2. Locate the Hostages

Grinko-ék persze észreveszik az antenna kikapcsolását, és felküldenek két katonát. Az antenna mögött várd be őket, és ha megjelennek, gyorsan lődd mindkettőt fejbe. Az egyiknél van egy kötszer, ezt vedd el tőle. Itt van egy ajtó, de még ne menj be, hanem menj tovább. Itt van az egyik keresőfény, ami elől az aknamezőn bujkáltál, és természetesen itt van a halott férfi, akit lelőttél. Vedd el tőle is a kötszert, utána nyisd ki az ajtót álkulccsal, és menj be. Először menj le a lépcsőn, és menj hátra a számítógéphez, de nagyon vigyázz, ugyanis ott van mellette a falon egy akna. Hatástalanítsd az aknát, utána rakd el az asztalon lévő aknákkal és repeszgránáttal együtt. Használd a számítógépet, utána menj vissza a lépcsőn, és lépj be az ajtón. Menj oda a következő ajtóhoz, és ezen is menj be. Odalent van két őr, de velük most ne törődj, hanem mássz fel a hordóra, és erről ugorj fel a gerendára. Húzd fel a lábad, hogy átférj a fal túloldalára, és hogy ne vegyenek észre, utána mássz végig a gerendán. Várd meg, hogy az őr elkezdjen kezet mosni, ekkor ugorj a fejére, utána rejtsd el a testét. Utána vegyél elő egy fegyvert, és lődd fejbe az ajtóban álló őrt is. Ezután menj az ajtóhoz, és lődd fejbe a folyósón sétáló őrt. Ha elrejtetted mindkét hullát, használd a számítógépet, utána menj ki a folyósóra, és indulj el balra. Az ajtó mellett álló őrt csöndben lődd fejbe, és rejtsd el a hulláját, eközben a grúziaiak kiadják a parancsot az amerikai katonák kivégzésére. Szerencsére az ajtó mögötti szobában üldögélő őr éppen tudja, hogy hol vannak a katonák, úgyhogy nyiss be a szobába, hátulról kapd el az őrt, faggasd ki, utána üsd le, és rejtsd el a testét.

II.2.8.3. Beat the executioners to the hostages

Gyere ki a szobából, és nézz le jobb oldalt a földre. Ott van egy kis lyuk a padlóban, ebbe ugorj bele. Menj végig a járaton, a végén pedig kapaszkodj fel a csőre, és mássz végig rajta. A cső tetejéről ugorj rá az álmennyezetre. Ezen úgyszintén van egy lyuk. Lassan sétálj el ehhez a lyukhoz, és innen lenézve keresd meg a három katonát. Dobj le hozzájuk egy gázgránátot, vagy egy hangos gránátot, majd akik ébren maradtak, azokat lődd le innen fentről.

II.2.8.4. Locate the Hostages

Ugorj le a hullákhoz, az egyiktől vedd fel az adatlemezt, a másiktól pedig a repeszgránátot. Utána indulj el a ködben, de persze, hogy lásd is valamit, kapcsold be a hőlátó szemüveget. A kanyarban két őr is járkál, lődd gyorsan mindkettőjüket fejbe, utána rejtsd el a hullákat. Az innen kivezető ajtó mellett van egy automata gépfegyver, ami nevéhez híven automatikusan tüzelni kezd arra, akit „meglát", úgyhogy ezt ki kell kerülnöd. Ehhez a második őr kiktatása után menj be balra a gépek mögé, és az utolsó gépre mássz fel. Innen ugorj át a gépfegyverhez, utána nyomj egy „interakció" gombot a kezelőjén, s válaszd ki a „Deactivate" interakciót, ezzel kikapcsolva a gépfegyvert. A hőlátást bekapcsolva indulj tovább, ugyanis a következő teremben három őr is van. Az elsőt az ajtóból fejbe lőheted, utána lépj be a terembe, és ahogy kilép a gépek mögül a második őr, őt is lődd fejbe, utána a szinte azonnal megjelenő harmadik őr is kapjon egy fejlövést. Rejtsd el a három hullát, menj a következő ajtóhoz. Innen látsz egy őrt, és egy újabb automata gépfegyvert, aminek a másik szobában van a kezelője, úgyhogy nem tudod kikapcsolni. Amint a gépfegyver nem feléd néz, rohanj be a gép mögé, ahol a hajdani őr állt, utána a gépet megkerülve már bent is vagy a gépfegyver mögött, és innen ki tudod kapcsolni. Vedd fel az egyik asztalról a kötszert, utána indulj tovább. A következő teremben újabb három őr van, az elsőt már az ajtóban állva lelőheted, a másik kettő csendes fejbelövéséhez viszont be kell menned a terembe. Ha megölted mindhárom katonát. Rejtsd el a hullájukat, utána kezdj el keresni a padlón egy lyukat. Ha megvan, ugorj bele, és indulj el jobbra. A végén mássz ki, odafent pedig lődd ki a lámpákat, és bújj be a sarokba. A világítás hiánya feltűnik egy őrnek, és feljön körülnézni. Ha feljött a lépcsőn, lődd fejbe, utána rejtsd el a hulláját, és menj le a lépcsőn, amin feljött. A kapcsolóval nyisd ki a feljárót, és menj rajta végig. A végén egy kis lyukon keresztül kémlelhetsz, ha az odakint strázsáló őr hátat fordít neked, lődd le. Valószínűleg a lövöldözés zajaira odajön még egy őr, ha nem, őt azután lődd le, hogy kijöttél a kis járatból. Menj be az ajtón, utána a folyósón az első ajtón kanyarodj le jobbra, itt vedd fel a fáklyát. Az ott járkáló őrt is lődd fejbe, utána a nálad lévő fáklyával tereld el a figyelmét az automata gépfegyvernek. Amíg a fáklyát lövi, addig rohanj oda a kezelőjéhez, és kapcsold ki. Utána nyugodtan kiléphetsz a folyosóra, innen pedig sétálj a következő istállóhoz, ahol két őrt találsz. Ilyen helyzetekben jön jól a repeszgrá-

nát. Ha megölted őket, rejtsd el a két hullát, és lépj be az istállóba. Az istállón nem tudsz végigmenni, ugyanis két gépfegyver állja az utad, és olyan helyen van a kezelőjük, hogy nem tudod kikapcsolni őket, úgyhogy más útvonalat kell keresned. Menj el a bal oldali falhoz, és mássz fel. Itt mássz végig, a végén pedig ugorj le, pont a két automata gépfegyver mögé érkezel. Kapcsold ki mindkettőt és menj tovább. Nem tudsz sokáig haladni, ugyanis szinte rögtön találkozol egy újabb gépfegyverrel.

Ezt viszont már sehogy sem tudod kikerülni, de szerencsére rögtön a gépfegyverrel szemben van egy kis fal, ahogy a fegyver nem feléd néz, rohanj be ez mögé. Itt várd meg, hogy a gépfegyver újra elforduljon, ekkor rohanj át a függönyön. A folyósón is menj át a függönyön, és az árnyékos rész mögötti beugróba bújj be, ugyanis nemsokára megjelenik két őr. Pont előtted fognak megállni, de ha nem mozdulsz meg, nem vesznek észre. Beszélgetnek egy kicsit, utána tovább mennek. Ha egy kicsit eltávolodtak, gyere ki a beugró mögül, és indulj el a folyosó vége felé, de egy kicsit gyorsabban mozogj a lopakodásnál, mert nemsokára megfordulnak. A folyosó végén kanyarodj le, menj át a függönyön, és kanyarodj le jobbra. Itt egyenesen kell végigmenned, de előtte nézd meg a bal oldalt lévő szekrényt, van rajta egy kis töltény. Utána menj egyenesen, az út végén kapcsold ki az automata gépfegyvereket, és kanyarodj le balra.

II.2.8.5. Protect the Hostages

Ezzel megtaláltad a katonákat. Sajnos harcolni nem tudnak, úgyhogy neked kell megvédened őket. Használd ki, hogy a zsoldosok csak akkor támadnak meg, ha már beszéltél a másik oldalon lévő kínai diplomatákkal, úgyhogy mielőtt ezt megtennéd, vedd elő a falra tapasztható aknát, és rakj ki egyet belőle a bejárathoz, egy másikat pedig arra az útra, amelyik a katonákhoz vezet. Utána kapcsold ki a bal oldali gépfegyver barátfelismerő rendszerét (IFF), a gépfegyvert pedig kapcsold vissza, vedd fel a kötszert, és beszélj a diplomatákkal. Ekkor elindulnak a zsoldosok, te pedig állj be a két gépfegyver közé. Ha jó helyen vannak az aknáid, akkor a zsoldosok rögtön a belépésük után mind meghalnak, ha valamelyik életben maradt, lődd le. Ha mind meghaltak, elindul Grinko is, de előtte beküld két gránátos zsoldost. Az egyik elindul a katonák felé, ekkor életbe lép az akna, és barátunk felrobban. A másikat lődd le.

II.2.8.6. Kill Grinko

Ezután már „csak" Grinkoval kell végezned. Rohanj előre az utolsó falig, és ez mögé bebújva várd meg Grinko érkezését. Az ajtó mögül elkezd lődözni rád, ekkor dobj rá egy gránátot, utána vedd elő a gépfegyvert, és lődd le. Ha ezt az akciót túlélné, az se nagy probléma, ugyanis továbbmegy, és a másik ajtón kezd el lőni téged. Ekkor lődd tovább, ennyi lövést már ő se bír ki.

II.2.9. Chinese Embassy

II.2.9.1. Infiltrate the Embassy via the upper floor

Ahogy a kínai diplomaták mondták az előző küldetés végén, Feirong Kong nem tartja szem előtt Kína érdekeit, és erre bizonyíték az egyik diplomata gépén van, a nagykövetségen. De mivel Kong értesült Grinko haláláról, elindult vissza a nagykövetségre, hogy elpusztítsa a bizonyítékot, úgyhogy sietned kell. Mivel már szinte háborús helyzet van, ezúttal akárkit megölhetsz a nagykövetségen, csak Kong megölése jelent egyet a küldetés elvesztésével.

Lépj előre pár lépést, balra van egy ajtó, ezen menj be. Egy étteremben találod magad. Leguggolva indulj el, és menj át jobbra, a másik oldalra. Lopakodj be az ajtón, és szedd le a séfet. A vacsorázó katonák persze észreveszik, de nem kell aggódni, bal oldalt van egy létra, ezen mássz fel. Mássz fel a következő létrán is, ekkor felérsz a tetőre. Innen mesterlövészkedve szedd le a túloldalon található őrt, utána menj át oda a pallón. Rejtsd el a hullát, és menj el jobbra, itt pedig ki az erkélyre. A csövön mássz fel, és erről kapaszkodj át a drótra, és csússz rajta végig. A végén megkapaszkodsz a párkányon, ezen mássz végig. A végén ugorj le, és mássz fel a csövön, ezzel bejutva a nagykövetségre. Ugorj le a szobába.

II.2.9.2. Access Feirong's data in the basement

Lambert és Grímsdóttir ekkor szólnak, hogy mivel az adatkártyák segítségével nem tudod kinyitni a kódos ajtókat, kénytelen leszel egy új módszert alkalmazva a nemrég használt kódot leolvasni a hőérzékelő szemüvegeddel. Menj át a szobán, és be az ajtón. Itt vedd fel a kötszert, és a falból kitört darabnál lapulj a falhoz, és sétálj végig. Csússz le a csövön, és itt is a falhoz lapulva menj végig a fal mellett. Ne ijedj meg a lövöldözés hangjaitól, a szobában csak három katona lövi szét a számítógépeket. A fal mögül kihajolva lődd le a három katonát. Menj ki a szobából, és használd a számítógépet.

II.2.9.3. Destroy the trucks carrying nuclear weapons

A számítógépből kiszedett adatok szerint a félig kész nukleáris fegyvert most akarják elszállítani, de ezt neked meg kell akadályoznod a fegyver elpusztításával. Menj ki a szobából, nyiss be a jobb oldali ajtón, szedd össze a két medkitet, utána gyere ki a szobából, és menj ki a kijáraton. Menj lassan fel a lépcsőn, és a tetején kapcsold le a lámpát, így már a járkáló őr nem veszi észre, ha elkapod a neked háttal álló társát, úgyhogy ezt tedd is meg. Vonszold egy sötét helyre és üsd le, utána az ajtóból lődd le a másik őrt, utána lődd ki a kamerát is, és rejtsd el a hullát. Jobbra menj ki a szobából, és nyiss be az első ajtón. Lassan menj át a másik szobába, de tényleg nagyon lassan, ugyanis ott két őr alszik. A másik ágyról vedd le a kötszert, utána a két ágy közötti asztalról vedd fel a töltényt és a gránátot, utána a széttört üveg darabjait elkerülve menj ki a szobából. Az ajtón még ne menj ki, hanem nézz ki alóla az optikai kábellel. A két őr kinyitja a kódos ajtót, utána bemennek a terembe. Ha bezáródott az ajtó, akkor gyere ki a szobából. Kapcsold be a hőlátó szemüveget, utána menj a kódos ajtóhoz, és nyomd meg az „interakció" gombot. A szemüveg azokat a billentyűket, amiket nemrég lenyomtak, más színekkel jelzi, minél mélyebb a szín, annál régebben nyomták meg a gombot. Írd be a kódot (1436), és nyisd ki az ajtót. Állj be a kinyitott ajtó mögé. A jobb oldaladon van egy őr, mellette pedig egy automata gépfegyver, úgyhogy az őrt csak egy fütyülő kamerával tudod elkapni. Lődd ki elé, füttyögj egyet, ha odajön megnézni mi az, kábítsd el. Utána, amikor a gépfegyver nem feléd néz, rohanj be mögé, és a vezérlővel kapcsold ki. Nemsokára lejön valaki a lépcsőn, őt lődd le. Utána a gépfegyver felett mássz fel a szekrényre, utána erről fel az emeletre. A vezérlővel kapcsold ki a gépfegyver barátfelismerő rendszerét, így a nemsokára érkező két őrt automatikusan lelövi a fegyver. Rejtsd el a hullákat. Utána menj vissza a gépfegyverhez, amivel lelövetted a két őrt. Lődd le a zászló mellett lévő két lámpát (azért kettő, mert elég kilőni azt, amelyik a terem felé néz, az

üvegajtó felé nézőket nem kell). Kapaszkodj fel a csőre, húzd fel a lábad, és mássz rajta végig, de mielőtt kimennél a zászló mögül, állj meg. Jön egy őr és egy ezredes, utóbbi a retinaszkennerrel kinyitja a társának az ajtót, és miután az bemegy a szobába, ő kint marad. Mássz fölé a csövön, és ugorj le mögé (esés közben nyomd meg a „guggolás" gombot, hogy halkan érj földet). Kapd el hátulról az ezredest, és kényszerítsd a retinaszkennerhez. Üsd le, utána menj be a szobába, és a számítógépet nyomkodó őrt is üsd le, utána használd a számítógépet. Utána állj rá a hátsó ablak előtt lévő asztalra, ezen állva nyisd ki az ablakot, és ugorj ki az udvarra. Lődd ki a lámpákat, utána állj a kapuhoz, és a puskával mesterlövészkedve lőj le mindenkit, és vigyázz a kutyával, mivel ha az elér, azonnal riadót fújnak. Ha mindenkit lelőttél, rejtsd el a hullákat, és menj a jobb oldali falhoz. Itt menj végig, és nyisd ki a rácsos ajtót. Lődd ki a lámpát, utána nyisd ki a következő rácsos ajtót. Innen lődd fejbe az őrt, utána lődd ki a lámpát, és a halott őrt rejtsd el a konténer mellé. Ekkor vedd elő a kamerazavaró készüléket, és irányítsd rá a kamerára. Az „elsődleges tűz" gomb folyamatos nyomva tartásával zavard a kamerát, amíg el nem jutsz az alatta lévő ajtóhoz. Lépj be az ajtón. Itt az első ajtón menj be. Egy raktárban vagy, a ládák és szekrények között láthatod, hogy a túloldalon éppen belép valaki egy kóddal zárt ajtón. Gyorsan rohanj át a raktáron (egy szekrény el fogja állni az utad, ezen mássz át), és a hőérzékelő szemüvegeddel olvasd le a kódot, ami a következő: 9753. Itt a kis szobában szedd össze a cuccokat: van egy kötszer a falon, töltény a puskádhoz az egyik, és töltény a pisztolyhoz a másik asztalon. Utána kapcsold le a lámpát, és lépj egy kicsit hátra, ugyanis a neked háttal álló őr belép a szobába. Amíg a lámpa visszakapcsolásával foglalkozik, üsd le, és dugd el. A következő teremben három őr is van, vagy lődd le innen őket, vagy az összezavaró kamerával próbáld meg elkábítani mind a hármat. Ahogy belépsz a terembe, van feletted egy kamera, ezt lődd ki, és utána rejtsd el a hullákat. A terem jobb hátsó részében be tudsz menni a dobozok közé, de előbb az itt lévő kamerát is lődd le. A földön van egy kis doboz, erre ugorj fel, erről pedig mássz fel a nagy dobozra, így végig tudsz menni az úton. Gyorsan rohanj végig, hogy ne menjenek el a kamionok, és rohanj le a lépcsőn. A két kamion között van a töltő, ebbe lőj bele, ettől felrobban mindkét kamion.

II.2.9.4. Use Feirong to unlock his computer

Az utolsó feladatod az maradt, hogy hozzájuss a Feirong számítógépén lévő adatokhoz, ehhez viszont a kínai élve kell, tehát nem ölheted meg, és nem hagyhatod, hogy meghaljon, amíg a szükséges információ nincs meg.

A lépcső mellett van egy csapóajtó, ezt nyisd ki, és mássz le a létrán. Odalent járőrözik egy őr, de szerencsére amikor leérsz, pont háttal áll neked. Vedd elő a puskát és lődd fejbe. Tedd a hulláját egy sötét helyre, utána indulj tovább, és állj meg az utolsóelőtti sötét, árnyékos részbe. Ekkor jön egy újabb őr, de őt ne bántsd, ugyanis egy másik őr szól neki, hogy Feirong Kong öngyilkos akar lenni, úgyhogy ő visszamegy segíteni ennek a megakadályozásában. Ha megölöd, ezt a társa azonnal észreveszi, másrészt a kódok hiányában nem tudsz eljutni Feirong irodájába, úgyhogy elveszted a küldetést. Kezd el követni. Az első folyosó végén bemegy egy kódos ajtón, a jól ismert módszerrel nézd le a kódot, miután elment (a kód: 1456). Menj be az ajtón, és hívd le a liftet. Szállj be a liftbe, és menj vele fel. Menj a férfi után a folyosón, és itt is nézd le a kódos ajtó kódját a hőlátó szemüveggel (a kód: 1834). Itt kanyarodj le jobbra, és a harmadik kódos ajtón is menj be a hőlátó szemüveggel szerzett kóddal, ami 7921. Menj végig a folyosón, és kanyarodj le jobbra. A szobába belépve egy kis bejátszás következik. Feirong be van rúgva, és megölte a két őrt, úgyhogy velük szerencsére nem kell foglalkoznod. Csakhogy Feirong most téged is meg akar ölni, úgyhogy gyorsan lődd le egy gumilövedékkel, ettől kába lesz egy pár másodpercre, és be tudsz rohanni mögé, hogy elkapd. Az „interakció" gombbal faggasd ki, utána vidd a számítógépéhez, és ugyanúgy az „interakció" gombbal vedd rá, hogy használja. A szükséges adatokat kiszedi a gépből, utána meghal.

II.2.9.5. Meet Coen for Osprey extraction

Mivel megvannak a kellő adatok, semmi dolgod nincs már Myanmar-ban, úgyhogy mehetsz haza. Indulj visszafele, de egy robbanás miatt nem tudsz ugyanarra menni, mint amerre eddig jöttél, úgyhogy indulj el jobbra. Itt is lesz egy szép nagy robbanás, de szerencsére az ajtó épségben marad, úgyhogy azon keresztül tovább tudsz menni. A folyosón újabb robbanásba szaladsz bele, de ne törődj vele, menj be jobb oldalt a szobába, itt hátul van egy ajtó, ezen lépj be, de óvatosan, mert itt is lesz egy robbanás. Ha vége a tűznek, indulj le a lépcsőn, de nem kell végigmenned, az első forduló után nyisd ki az ablakot, és ugorj ki. Menj a helikopterhez.

II.2.10. Presidential Palace

II.2.10.1. Recover the Ark Interrogation File

Egy duplaugrással a falról elrugaszkodva ugorj fel a magas részre, innen pedig a három kiszögellésen ereszkedj le (nehogy leugorjál, túl magasan vagy ahhoz, egyből meghalnál). Mássz fel a csőhöz, de még innen se tudsz felugrani rá, úgyhogy a falról elrugaszkodva kapaszkodj fel. Mássz rajta végig, és ugorj át az útra. Innen ugorj fel a csőre, és kezdj el rajta mászni. Ha elértél a kiszögellés felé, akkor ugorj le, és innen pedig fel a következő csőre. Ezen is mássz végig, és ereszkedj le a párkányra. Mássz rajta végig, és erről ugorj át a következő kiszögellésre. Innen nekifutásból ugorj át a következőre, arról pedig nekifutásból a bokorhoz. Itt csinálj úgy, mintha le akarnál esni, hogy Sam megkapaszkodjon a szakadék szélén. Mássz el így a fal mellett, és ha elértél a csatornához, húzd fel magad. Mássz fel a csatornán. Odafent mászkál két őr két kutyával, ráadásul a toronyban van egy mesterlövész, és egy keresőfény is. Mássz fel a csövön (ne aggódj, túl sötét van ahhoz, hogy az őrök és a kutyák észrevegyenek), és rohanj el jobbra. Innen tökéletes rálátásod van a mesterlövészre, akit a távcső segítségével könnyen le is lőhetsz, utána lődd le a két őrt és a két kutyát is. Utána rohanj el a sövénylabirintusig. Odabent mászkál egy őr, őt kapd el, ugyanis nála van a kertkapu kódja. Ha megszerezted a kódot (2126), már csak el kell jutnod a kapuhoz. A labirintusban három út közül választhatsz, menj be a középsőn, és menj rajta végig. Egy szökőkúthoz fogsz kilyukadni, veled szemben pedig áll a kerítés túloldalán egy őr. Lődd fejbe, utána menj a kódos kapuhoz, és nyisd ki. Az őr hullájának elrejtése után kanyarodj le balra, és menj az ajtóhoz. Ezen nem tudsz bemenni, de melletted a falon van egy ablak, ezt nyisd ki, és ugorj be rajta. A hátsó falról vedd fel a kötszert, a mellette lévő dobozról pedig a robbanós ajtónyitót, és utána menj fel a lépcsőn. Itt is vedd fel az asztalról a kötszert. Menj be a nagyterembe, és rohanj el a szemben lévő ajtóhoz. Álkulccsal nyisd ki, utána menj be, és odabent is vedd fel a

robbanós ajtónyitót. Utána menj ki. Eddigre két őr megjelent a teremben, és mivel a terem szélső, sötét részei lézerrel vannak védve ahol el tudnál lopakodni mellettük, ezért muszáj semlegesítened őket (a lézer szabad szemmel nem látható, csak a hőlátó szemüveggel). A legegyszerűbb, ha az altatógázas kamerát használod, ha ügyes vagy, ezzel mindkettőt elaltathatod, de ha csak az egyiket sikerülne, akkor is egyszerűbb a másikat egyedül leütni, vagy lelőni. Rejtsd el a hullákat, utána menj be azon az ajtón, amelyik felett a piros lámpa van. Indulj el jobbra, és a lépcső előtt megállva nézz körül a hőlátó szemüveggel, ugyanis a lépcső alján, és a lépcső tetején is vannak lézercsapdák. A lépcső melletti falról elrugaszkodva meg tudsz kapaszkodni a falon lévő peremen, ha ezen mászol fel, akkor nem érinted a lépcső alján lévő lézereket. Ha azokon átmásztál, ugorj le a lépcsőre, és hogy elkerüld a fenti lézereket, mássz át a korláton. Itt van egy ajtó, ezen lépj be. Veled egy szinten, és a feletted lévő emeleten járőrözik egy-egy elit katona, akik valószínűleg Cristavi elnök emberei. Mivel bármit is csinálnál a te szinteden mozgó katonával, a fent őrködő elit katona, és a lent beszélgető őrök is észrevennék, úgyhogy kénytelen leszel egy újabb altatógázas kamerát elhasználni. Ha elaltattad a veled egy szinten lévő katonát, akkor az emeleten lévőt lődd fejbe. Rejtsd el a hullát (de lassan mozogj, nehogy észrevegyenek a lent beszélgető őrök), és vedd el tőle az adatkártyát, utána menj fel az emeletre, vedd el a kódos ajtó kódját tartalmazó adatkártyát a katonától (a kód: 70021), utána ezt a hullát is rejtsd el, írd be a kódot, utána menj be. Menj le a bal oldali lépcsőn és vedd fel a kötszert. Utána menj vissza, és állj meg az ajtó előtt a sötétben, ugyanis itt négy őr járőrözik. Kettő a hosszú folyosón veled szemben, kettő pedig a két elágazó folyosón. A két őr, akik a hosszú folyosón mennek, minden második alkalommal a másik két őrrel együtt érnek oda hozzád, neked egy ilyen alkalmat kell kivárnod. Amikor a két őr elindult, és a másik kettő is bement az elágazásba, kezd el szépen halkan követni a bal oldalit, de ne tapadj rá teljesen, ugyanis nemsokára egy kereszteződésnél megáll körülnézni. Miután továbbindul, te itt menj be balra, de a folyosón gyorsan menj végig, ugyanis nemsokára visszafordulnak, és akkor könnyen észrevesznek a kivilágított folyosón. A folyosó végén van egy ajtó balra, ezen menj be. Itt ki kell játszanod a lézereket, mielőbb továbbmehetnél. Először van két lézer olyan magasságban, hogy guggolva el tudsz alatta menni, csakhogy alatta időről időre megjelenik egy sor lézer. Várd meg, hogy ez a sor eltűnjön, ekkor a legnagyobb sebességre váltva rohanj itt végig. A következő csapdánál egy lézer van nagyon alacsonyan, egy pedig nagyon magasan, és egy jelenik meg időnként középen. Ha ez eltűnt, akkor gyorsan nekifutásból ugorj át a csapdán. Ekkor az ajtón bejön valaki, őt gyorsan lődd fejbe, mielőtt felkapcsolhatná a lámpát, utána rejtsd el a hullát, és vedd el tőle az adatlemezt. Ha ez megvolt, használd az asztalon lévő számítógépet. A számítógépből három dolgot is megtudsz, a legfontosabb az, hogy az Ark, amire a legtöbben azt hitték, hogy csak egy átverés, tényleg létezik, méghozzá ez a titokzatos fegyver egy aktatáska méretű atombomba. A másik dolog pedig az, hogy a megszerzéséhez szükséged van Nikoladze-ra, és megtudod az odavezető ajtó kódját, ami 66768.

II.2.10.2. Use Nikoladze to open the retinal safe

Menj be jobb oldalt az ajtón, vedd fel a kötszert, utána gyere ki, és menj ki innen is a lézereken keresztül, vissza a folyosóra. Ekkor már lesz egy körbe-körbe forgó kamera a plafonon, amikor nem feléd figyel, rohanj át alatta, a folyosó sötét részébe. Itt várd meg guggolva, hogy a három őr elmenjen jobbra, ekkor rohanj el balra a folyosó végi ajtóhoz, és menj be rajta. Ezen a folyosón is van a plafonon egy körbeforgó kamera, ezt is úgy játszhatod ki, hogy amikor épp nem feléd néz, akkor gyorsan átrohansz a folyosó legközelebbi sötét részébe. Menj az ajtóhoz, és nyisd ki. Rohanj végig a folyosón, a végén pedig nyisd ki a kóddal az ajtót. Itt lődd ki a lámpát, hogy a folyosó végén járőröző három őr ne vegyen észre, és menj közelebb hozzájuk. Szerencsére jó sötét van, úgyhogy nem nehéz őket elintézni. Két őr együtt járőrözik, a harmadik pedig a szoba jobb oldalában álldogál. Amikor a két őr elindul feléd, lődd fejbe, és mielőtt a másik bármit is tehetne, lőj bele egy sokkolót (ezért jó a sokkoló, mert nem kell vele pontosan fejre célozni, amikor gyorsan kell lelőni valakit, nincs ennél jobb). A harmadik ekkor elkezd téged keresni a sötétben, de őt is könnyen fejbe lőheted, mielőtt megtalálhatna. Ha meghaltak, szállj be a liftbe, és menj vele le. Útközben meghallod egy elit katona üzenetét a társainak, hogy behatolót találtak, és vigyék biztonságos helyre Nikoladze-t amíg a behatolót (téged) meg nem találják. Ahogy kiszállsz a liftből, rohanj be jobbra a könyvespolc mögé, és nézz fel veled szemben a felső szintre távcsővel, ugyanis pillanatokon belül felrohan oda az egyik katona, őt mesterlövészkedve lődd gyorsan fejbe, utána a puskát továbbra is a kezedben tartva várd meg, hogy két katona bejöjjön érted a szekrény mögé. Két gyors sorozat, és mindkettő elterül. Ezután egyvalaki marad életben, ő hátulról, a lépcsőről lövöldözik rád, kihajolva lődd őt is fejbe. A hulláktól vegyél el mindent, az egyiknél egy gránát, a másiknál kötszer, a harmadiknál pedig adatlemez van. Ha összeszedted a dolgokat, menj le a lépcsőn. Itt van egy újabb lejáró, menj le rajta. Menj hátra, ott van Kombayn Nikoladze. Azonnal elkezd alkudozni, hogy gazdaggá tesz, ha nem ölöd meg, de ne érdekeljen, mit mond, lőj bele egy gumilövedéket, és amíg támolyog, rohanj mögé, és kapd el. Vidd a hátsó falhoz a retinaszkennerhez, és kényszerítsd a használatára. Eközben megérkeznek az elitkatonák, akik sakkban tartva téged beszélgetni kezdenek Nikoladze-val. Végül Nikoladze elhiteti velük, hogy az Ark Amerikában van, és hogy el tudja nekik mondani, hogy hol van, úgyhogy őt elvezetik. Tőled pedig megkérdezik, hogy ki vagy, és megpróbálnak információt kiszedni belőled, de Lambert azt üzeni, hogy ne mondj semmit, rögtön lekapcsolják a világítást a teremben. A katona éppen egy öt másodperces ultimátumot ad neked, amikor lekapcsolják a villanyt, ekkor gyorsan vedd elő a puskát, vagy a pisztolyt, amelyikben van még töltény, lődd fejbe a katonát, és bújj be a bal sarokba fedezékbe. Nemsokára az egyik katona elindul feléd, őt ilyen közelről könnyű lesz fejbe lőni. Még hárman maradtak, ebből kettő van lőtávolságon belül, az egyik a retinaszkennerrel szemben lévő oszlop mögött, a másik pedig veled szemben, egy doboz mögött bújik meg. Fedezékből lődd ki mindkettőjüket, utána menj szembe a dobozokhoz, és innen lődd le az utolsó katonát. Menj ki innen a feljárón, ahonnan lejöttél.

II.2.10.3. Kill Kombayn Nikoladze

Az utolsó feladatod Nikoladze megölése lesz, hiszen nem hagyhatod, hogy egy ilyen horderejű információ birtokában éljen. Menj fel a könyvtárba, és innen balra menj ki az udvarra, ekkor látsz egy bejátszást arról, ahogy Nikoladze-t éppen kísérik egy szobába. Bal oldalt megy lent, és fent is egy-egy őr, de szerencsére teljesen egyszerre mozognak. Amikor eltávolodtak tőled, mássz fel az emeletre a csövön. Ha a közeledbe ér a katona, lődd fejbe, utána

menj tovább. Az út végén be kell menned az ajtón, de előtte ki kell nyitnod álkulccsal vagy a robbanó ajtónyitóval. Innen kell lelőnöd Nikoladze-t. Vedd fel a párkányról a töltényt, utána használd a puskád távcsövét. Nézz jobb oldalra, ott van egy ablak, aminek a függönyét fújja a szél, emögött ül Nikoladze, de csak a feje látszik ki. Lődd le.

II.2.10.4. Reach Extraction

Most már tényleg csak élve el kell hagynod a területet, de az nem lesz olyan egyszerű, mivel a birtokodban lévő információ miatt mindenki téged üldöz. Jobb oldalt feljön egy őr, őt lődd le, utána nyisd ki az ajtót, és menj le a lépcsőn. Itt az ebédlő, aminek a szemközti ajtaján nemsokára három ellenfél fog bejönni. A legegyszerűbben akkor ölheted meg őket, ha kintről felkapaszkodsz az ebédlő falára, ugyanis ha itt guggolsz, nem vesznek észre, és simán lemesterlövészkedheted mindhármat. Utána menj be az ebédlőbe, mássz fel a szekrényre, és innen ugorj át a korlátra. Ugorj le, és nyisd ki az ajtót. Odalent egy kisebb hadsereg vár rád, és innen fentről akár lehetne is esélyed gránáttal, füstgránáttal, és puskával legyőzni őket, vagy megpróbálhatnál elfutni az ajtóig, reménykedve, hogy nem lőnek addig szitává, de végülis ez a játék a lopakodásról szól, úgyhogy fejezd be stílusosan. Nagyon halkan kanyarodj le balra, és szépen lassan, halkan, feltűnés nélkül lopakodj el a lépcsőig. Mássz fel a korlátra, és hangtalanul ugorj le a földre. Mivel mindenki arra vár, hogy kigyere az ebédlőből, ezért az összes őr háttal áll neked, így senki sem vesz észre. Menj ki az ajtón.

Ezzel a PC, XBOX és GameCube tulajok befejezték a játékot, gratulálok! De a PS2 tulajok még nem pihenhetnek, ugyanis az ő konzoljukra három plusz pálya is elkészült, amik Nikoladze megölése után következnek.

II.2.11. Kola Cell

II.2.11.1. Access Masse's server

Ebben a küldetésben a feladatod a francia hacker, Philip Masse megölése, és a számítógépének a megszerzése.

Fordulj jobbra, guggolj le, és így menj be, végig az úton, a végén pedig fordulj le jobbra. Itt menj végig az úton, és állj meg. Itt ugyanis egy telefonáló őr álldogál, vedd elő a puskát, és lődd le. Nem kell foglalkoznod a hulla eltüntetésével, inkább menj tovább a lépcsőn. Az éjjellátó szemüveged bekapcsolva menj tovább, és nézz le. Itt van egy mozgásérzékelő, amit csak az éjjellátó készülékkel vehetsz észre. Nekifutásból ugord át. Fordulj le balra, és erre menj tovább. Útközben lesz egy retinaszkenner, ezt jól jegyezd meg, és menj tovább, be a szobába. Feletted a platformon van egy számítógép. Ugorj fel ide, és a számítógép használatával szerezd meg az adatkártyát. Utána fordulj meg, és menj végig az úton.
A végén fordulj le balra, és menj fel a lépcsőn. Így egy kis szobába érkezel, amin kívül két őr járőrözik. Nyisd ki a bal oldaladon lévő ajtót, és lopakodj tovább, itt vannak az őrök. Kapcsold le a lámpát, és amíg az őrök a kapcsoló megtalálásával vannak elfoglalva, addig lődd fejbe gyorsan mindkettőt. Ha mindketten meghaltak, a hullájukat el tudod rejteni a bal oldalon található mosdóba. Itt, a mosdóban van a pálya egyetlen kötszere, úgyhogy ne feledd el felvenni, és okosan használd. Utána menj le az úton, a végén pedig kanyarodj balra, ennek az útnak a végén pedig újra balra. Itt nézz le, ugyanis odalent egy őr járőrözik, lődd fejbe, és rejtsd el a testét. Utána menj le az összes lépcsőn, és fordulj balra. Itt van egy járat, nyisd ki, de még ne mássz be, hanem mássz fel a veled szemben lévő dobozokra. Szorítsd a hátad a falnak, és menj balra, itt van töltény a pisztolyhoz. Bal oldalt van egy ajtó, de ne menj be, hanem először nézz be alatta az optikai kábellel. Odabent egy őr álldogál, egy másik pedig folyamatosan járőrözik. Jegyezd meg, hogy a járőröző férfi mikor merre megy, és amikor elmegy jobbra, akkor gyorsan nyiss be az ajtón, és menj el balra. Várd meg, hogy az őr körbeérjen, ekkor lődd fejbe. A másik őrt is lődd gyorsan fejbe, mielőtt bármit csinálhatna. Utána rejtsd el a két hullát, és menj körbe az ajtóhoz. Nyiss be rajta.
A következő folyosó végén egy kamera van, úgyhogy vedd elő a kamerazavaró készüléket, és a dobozok mögötti fedezékben haladva menj végig a folyosón (persze közben zavard a készülékkel a kamerát). A folyosó végén fordulj le balra, és menj le a lépcsőn. Az itt lévő ajtó be van zárva, úgyhogy mássz be a bal oldalon lévő szellőzőbe. Mássz rajta végig, a végén pedig ugorj le a szobába. Itt menj végig a folyosón, fordulj le jobbra, ekkor megtalálod a keresett számítógépet. Használd a gépet.

II.2.11.2. Use Alekseevich's retinal pattern

A számítógép használata után felfedeznek, úgyhogy lekapcsolják a világítást, és három felfegyverzett őr elindul a szoba felé, ahol vagy. Mássz fel a dobozra, és itt várd meg az őrök érkezését egy gránáttal a kezedben. Ahogy az ajtóhoz érnek az őrök, dobd hozzájuk a gránátot, ez akár kettőt is leszedhet egyszerre, ha valamelyik életben marad, azt gyorsan lődd le a puskával. Ha meghaltak az őrök, akkor gyere ki a szobából ott, ahol ők bejöttek, és menj fel a lépcsőn. A kamera még mindig itt van, úgyhogy óvatosan mozogj a látóterében. Jobb oldalon, az első doboz mögött van egy falra tapasztható akna, ezt hatástalanítsd, és vedd fel. Utána menj végig a termen. Itt van egy ezredes, akit el kell kapnod, hogy használtathasd vele a nemrég látott retinaszkennert. Lődd fejbe az ezredessel lévő férfit, utána ugorj át a dobozokon, és rohanj a szellőzőhöz, amit kinyitottál. Mássz végig a szellőzőn, a végén pedig egy dupla ugrással menj tovább. Itt várd meg, hogy az ezredes megálljon, utána elkezd járkálni. Egyszer meg fog állni körülbelül tíz másodpercre, ekkor kell elkapnod. Ha megáll, halkan ugorj le, és leguggolva, halkan, lassan lopakodj mögé hátulról, és kapd el. Most vissza kell vele menned a retinaszkennerhez, úgyhogy indulj el a hosszú folyosón. A következő teremből ki fog rohanni egy katona, gyorsan vedd elő a pisztolyt, és lődd le a férfit. Menj tovább a nagy terembe, ahol a platform van a számítógéppel. Itt lesz két őr, akik nagyon jól céloznak, úgyhogy taktikázva kell őket megölnöd, ha nem akarsz nagyon gyorsan meghalni. Állj be a lépcső aljára, és itt várd meg, hogy beforduljon az első őr. Ekkor gyorsan lődd fejbe. A másik őr persze szép lassan elindul megnézni, hogy mi történt, őt is lődd gyorsan fejbe. Ha megölted őket, menj el az ezredessel a retinaszkennerhez. Vedd rá a szkenner használatára az ezredest, utána üsd le.

II.2.11.3. Force Masse to access his computer

Menj fel a lépcsőn. Ebben a teremben van két ajtó- az egyik teljesen átlagos, a másik pedig egy duplaajtó. Menj be a duplaajtón. Ekkor egy bejátszás következik, amiben Masse elküldi az őrét. Gyorsan vedd elő a puskát, hiszen az őr feléd indul el, és ha megjele-

nik, azonnal lődd fejbe. Utána fordulj le balra, menj végig az úton, és le a lépcsőn, végül be a terembe. Itt pittyeg két akna, vedd fel mindkettőt, utána rakd át őket az ajtóhoz. Egyet rakj a lépcső tetejére, és még egyet az ezzel szemben lévő falhoz. Ekkor kapd el Masse-t, és vedd rá, hogy használja a számítógépét.

II.2.11.4. Kill Phillip Masse

Most már az egyetlen feladatod Masse-t megölni, de ahogy erre a felgyorsuló zene is felhívja a figyelmed, több őr is megpróbál megakadályozni ebben. Persze a fali aknákat tökéletes helyre raktad, úgyhogy ahogy bejönnek a katonák a terembe, mind meghalnak. Üsd le Masse-t, és lődd fejbe.

II.2.11.5. Reach extraction

Már csak ki kell innen jutnod. Menj vissza a nagy terembe, ahol a dupla és a sima ajtó volt, és menj ki a sima ajtón. Nyisd ki a szellőzőt, és ugorj le benne. Itt egy mókás minijáték vár rád, a kosárlabdát felveheted, utána dobálhatod a palánkra (ugyanúgy kell eldobni, mint egy gránátot). Ha befejezted a játékot, nyisd ki az ajtót. Egy őr áll neked háttal, lopózz mögé, és üsd le. Ekkor jön két újabb őr, vágj hozzájuk egy gránátot, vagy nagyon gyorsan lődd őket fejbe a puskával. Menj oda ahonnan jöttek az őrök, és használd a puskád távcsövét, így lelőheted a tőled túl messze lévő katonát. Utána menj vissza a teherautóhoz, ahol a pálya kezdődött.

II.2.12. Vselka Infiltration

II.2.12.1. Locate and talk with the captive sailor

Ebben a küldetésben egy orosz tengerészt kell megtalálnod. Menj oda a veled szemben lévő falhoz, és ugorj fel rá. Odafent vedd elő a puskát, és a távcsövet használva lődd fejbe a sisakot viselő őrt. Ekkor a másik két őr, és a kutyái elkezdenek keresgélni utánad, de mivel egy nagy kövön üldögélsz, a kutyák nem tudnak bántani. Vedd elő újra a puskát a távcsővel, és lődd fejbe az egyik katonát. Ahogy ezt megtetted, azonnal lődd fejbe a másikat is, hogy ne tudjon riadóztatni, satöbbi. Végül lődd le a kutyákat. Ha mindenkit megöltél, ugorj le a kőről, vedd fel a hulláknál lévő tárgyakat, utána rejtsd el a hullákat. Ezek után menj be a kövek közé, és keresd meg a nagyon magas követ, amin van egy meredek drótkötél. Mássz fel a kőre, és csússz le a kötélen. Utána mássz le a földre, és lassan indulj előre. Itt van két ablak, gyorsan ugorj be, és a távcsövet használva lődd fejbe az őrt. Ekkor két másik őr a keresésedre indul, gyorsan lődd fejbe őket is. Rejtsd el a hullákat a sarokba, és menj el arra, ahonnan az őrök jöttek. A következő teremben van egy kamera, és két automata löveg. A pisztollyal lődd ki a kamerát, utána nézz körül. Odafent, jobb oldalt van egy cső, amire a falról elrugaszkodva fel tudsz ugrani. A csövön mássz végig, be a lövegek mögé, utána ugorj le a csőről, és hatástalanítsd a lövegeket. Azzal az ajtóval szemben, ahol bejöttél, van egy másik ajtó. Nyisd ki az álkulccsal és menj be a következő terembe. Itt menj be a következő ajtón, és használd a számítógépet, hogy megszerezd belőle az adatkártyát. Menj tovább a folyosón és lépj be a bal oldalt lévő szobába. Ekkor bejön két őr is, kapcsold le a lámpát. Amikor az őrök vissza akarják kapcsolni, gyorsan lődd fejbe mindkettőt, utána rejtsd el a hullájukat a vécébe. Menj be a fürdőszobával szemben lévő ajtón, és menj fel a második emeletre. Indulj el a folyosón és kanyarodj le jobbra. Itt két őr beszélget, és ha befejezik, elkezdenek járőrözni. Ha már eltávolodtak egymástól, akkor lődd fejbe valamelyiket, utána gyorsan a másikat is. Rejtsd el a hullákat, és vedd el a hulláktól a táskájukban lévő tárgyakat. Menj be a vendéglőbe. Itt van egy ajtó, ami a fagyasztóba vezet, ezen menj be. A kóddal lezárt ajtónál írd be a kódot (310), menj az orosz tengerészhez, és beszélj vele.

II.2.12.2. Deactivate the compressor

Menj vissza a lépcsőkhöz, és lépcsőzz fel a legfelső emeletre. Itt is nyisd ki a számzáras ajtót (a kód: 8027), és menj be. Itt gyorsan rohanj be a gép mögé, és várd meg, hogy az őr beírja a számzáras ajtó kódját. Miután befejezte, menj az ajtóhoz, ahonnan kijött, és nézz be az optikai kábellel, hogy áll-e valaki az ajtó mellett. Ha senki, akkor menj be, ha pedig áll ott valaki, akkor várd meg, hogy elmenjen, és csak utána menj be. Lopakodj be a sarokba, és innen lődd le az egyik őrt. Ekkor a másik őr vagy megtámad, ekkor lődd le, vagy csak elkezd keresgélni, ekkor vond fel magadra a figyelmet, és ha a közeledbe jön, akkor lődd le. Van a teremben még egy őr a függöny mögött, aki megpróbál téged onnan lelőni, úgyhogy gyorsan lődd fejbe. Ha megölted mind a három őrt, akkor rejtsd el a hullájukat. Ha át kell menned a kamerán, akkor használd az átkeléshez a kamerazavaró készüléket. Balra van egy rács, ezt nyisd ki, és menj le. Nyisd ki a következő rácsot is, és menj tovább. Jobbra van egy újabb kamera. Ha a kamera éppen nem feléd néz, akkor nagyon gyorsan rohanj be az asztal mögé, itt nem lát meg a kamera. Az asztal mögül lődd ki az összes lámpát, és vedd fel az éjjellátó készüléket. Indulj el jobbra, de guggolva menj, ugyanis ha felveszed a hőérzékelő szemüveget, akkor meglátható, hogy két lézer van előtted. Az első alatt guggolva tudsz elmenni, a másikat pedig át kell ugranod. Innen lődd ki a maradék lámpákat, utána menj a számítógéphez, és használd.

II.2.12.3. Locate the submarine

Ezután hat őrrel kell végezned, akik párokban támadnak rád. Az első párt köszöntsd egy gránáttal. A második pár nem biztos, hogy megtámad, lehet, hogy megvárnak a lépcsőknél. Ha megtámadnak, öld meg őket is gránáttal, ha viszont a lépcsőnél várnak, akkor lődd le őket a puska távcsövének a segítségével. Utána menj le a lépcsőn a legalsó szintre. Nyisd ki a jobb oldali ajtót, itt van a harmadik pár. Vond fel magadra a figyelmüket, utána rohanj fel a lépcsőre, és ha kijönnek az ajtón, akkor szedd le őket. Ha meghaltak, akkor menj be az ajtón, ahonnan kijöttek, és indulj el balra. Indulj el a folyosón, utána megint kanyarodj le balra, és menj oda a tengeralattjáróhoz, ezzel kezdődik az utolsó pálya.

II.2.13. Vselka Submarine

II.2.13.1. Unlock access to the lower decks

Gyere ki a fülkéből ahol vagy, és indulj el balra. A jobb oldali ajtón lépj be, ezzel el is érted az első célod, a betegszobát. Vedd fel a kötszert, de itt ezen kívül csak egy zárt ajtót találsz, úgyhogy más útvonalat kell keresned. Gyere ki a teremből, és indulj el jobbra, így eljutsz a hídig. Itt két férfi ül a számítógépeknél. Lopakodj oda a hozzád közelebb lévőhöz, és hátulról rángasd ki a székből, majd őt pajzsként használva lődd le a másikat, és a túszodat üsd le. Rejtsd el mindkét hullát, utána használd a számítógépeket, ezzel megszerezve az adatkártyákat és kinyitva a zárt ajtót a betegszobában, úgyhogy indulj is oda vissza.

II.2.13.2. Access the Vselkas server

Útközben találkozol egy őrrel, lődd fejbe, és rejtsd el a hulláját. Utána menj be a kis szobába, és itt is kapd el a járőröző férfit. Ha elrejtetted a hulláját, akkor dobd át az egyik kólásüveget a másik szobába, és amikor az odaát lévő őr elkezdi keresni a zaj forrását, akkor lődd le. Rejtsd el az ő hulláját is, utána menj végig a termeken, a végén pedig fordulj le jobbra. Itt a lépcső alján álldogál egy őr, de mindjárt elindul a következő szobába, úgyhogy gyorsan lődd ki a lámpát, megáll körbenézni, ekkor nyugodtan fejbe lőheted. Menj a lépcsőhöz, és fordulj jobbra, később pedig balra. Itt tőled jobbra áll egy őr. Kapcsold le a lámpát, és bújj be a hűtő mögé. Az őr elindul a lámpakapcsolóhoz, ekkor lődd le, és rejtsd el a testét. Menj át abba a szobába, ahol eredetileg járőrözött, innen pedig át a következőbe. Tőled balra egy fürdőszoba van, jobbra lezárt lépcsők, veled szemben pedig egy nagy szoba. Indulj el előre a következő szobában. Itt mesterlövészkedd le a járőröző férfit, ezután két újabb őr ugrik elő más szobákból, őket is szedd le gyorsan. Rejtsd el az őröket, utána menj végig a folyosón, a végén pedig balra, le a lépcsőn, utána újra balra. Ennek a folyosónak a közepén van egy kóddal védett ajtó, ami a fegyverraktárba vezet. Írd be a kódot (20387), és menj be.

Odabent vedd fel az összes fegyvert (van itt minden, amivel emberéleteket lehet kioltani: töltény, gránátok, falra tapasztható aknák, satöbbi). Ha mindent felvettél, gyere ki, és menj végig a folyosón. Innen menj tovább, utána jobbra. Halkan indulj tovább, és menj balra. Itt két őr beszélget, kínáld meg őket egy gránáttal, vagy gyorsan lődd fejbe mindkettőt, utána rejtsd el a testüket, és mássz le az aknába, ami a terem végében van. Odalent egy őr álldogál tőled jobbra, és egy másik, lámpával rendelkező őr pedig járőrözik körbe-körbe. Amikor a lámpás őr eltűnik, akkor gyorsan kapd el a másikat, és őt élő pajzsként felhasználva lődd el a lámpás őrt, ahogy az megjelenik. Utána üsd le a túszod és rejtsd el a két hullát. Használd a számítógépet, utána fordulj meg, és indulj balra. Az út végén van egy nagy ajtó, utána pedig több út van előtted. Indulj el két óra felé, így elérsz a szerverszobába. Odabent három férfi őrködik, egy gránáttal öld meg őket. Ekkor egy negyedik őr is berohan a szobába, lődd gyorsan fejbe. Menj tovább, amíg el nem érsz az utolsó szobába. Jobb oldalt van egy számítógép, de még ne használd. Menj inkább vissza ahhoz a szobához, ahol gránáttal megölted a három őrt, és rakj ki a bejárat mellé jobbra egy aknát, utána odabent is rakjál ki egy aknát az ajtóhoz, utána menj vissza a számítógéphez, és ide is rakj ki az ajtóhoz egy aknát. Most már használhatod a számítógépet, ekkor kimennek a fények, a csövek felrobbannak, és két őr bejön a terembe, de nem kell miattuk aggódni, hiszen az akna felrobbantja őket.

II.2.13.3. Initiate a launch sequence for a torpedo

Menj vissza abba a szobába, ahol megölted a három őrt. Itt is van egy számítógép, használd ezt is. Ezután két és fél perced van arra, hogy eljuss a torpedókhoz, és kilődd magad a tengeralattjáróból.

II.2.13.4. Exfiltrate the submarine through a torpedo hatch

Csakhogy ehhez először meg kell ölnöd hat shotgun-nal felszerelt katonát, akik (ha maximum életen vagy) akkor három lövéssel megölnek. Úgy kezdik, hogy egy gázgránátot behajítanak a szobába ahol vagy, és utána rád támadnak. A harc helyett inkább rohanj vissza az előző szobába, és várd meg, hogy az aknák elintézzék a katonák egy részét, akik pedig életben maradtak, azokat gyorsan lődd le. Ha a lángok elfogytak, akkor gyere ki a szobából, és menj ahhoz a teremhez, ahol a sok út van. Itt van három ajtó. Az egyikből most jöttél ki, a másikból jöttél ki először, szóval egyértelműen a harmadik ajtón kell bemenned, ez vezet a torpedókhoz. Indulj el erre, de útközben vedd elő a puskát, ugyanis rögtön két őr támad rád. Gyorsan lődd le őket, utána menj oda, ahonnan kijöttek, innen menj balra, utána jobbra. Itt vannak a torpedók, de két shotgun-nal felszerelt katona is vár rád. Válts át a puskával sorozatlövő üzemmódra, és lődd őket gyorsan le. Rohanj a terem végébe, és ugorj be a bal oldaladon lévő torpedóba.

II.3. Alternatív útvonalak

A CIA központjába a szellőzőrendszerben lévő szünetet kihasználva lehet bejutni a leállított ventilátoron keresztül. Csakhogy a ventilátor csak egy megadott ideig lett leállítva, utána újraindul, úgyhogy ha ez megtörténik, akkor más útvonalat kell keresned. Indulj el jobbra, és lopakodj el az ajtók előtt. Egy autó mögött találsz egy csatornát, ezen tudsz felmászni, és a kocsinak köszönhetően észre se vesznek az őrök. A tetőről mássz be az előcsarnokba. Lopakodj el balra, itt a pult mögött álló őr melletti ajtón kéne bejutnod. Mássz át a pulton, és halkan nyiss be az ajtón, és menj be. Odabent van egy őr, le is ütheted, ha akarod, utána rejtsd el a testét, de ha akarsz, egyszerűen ki is lopakodhatsz a szobából. Menj egyenesen tovább, és így bejutsz abba a terembe, ahol a később megszerzendő SC-20K-hoz való speciális töltények vannak. Vedd fel a töltényeket. Innentől ugyanúgy kell folytatni, mint ahogy a végigjátszásban írtam.

A Kínai Nagykövetségre való visszatérés elején a végigjátszásom szerint a balra lévő ajtón belépve egy étteremben találod magad, és az éttermen végiglopakodva kell bejutnod a konyhába. Itt is van egy alternatív útvonal, az utcáról ne menj be az étterembe, hanem menj jobbra. Menj fel a kis lépcsőn, és nézz be a kábellel az ajtó mögé. Amikor a szakács háttal áll neked, menj be az ajtón, így azonnal a konyhában találod magad. Ezzel a módszerrel könnyebb elkapni a séfet, ugyanis rögtön melletted van a lámpakapcsoló. Kapcsold le a lámpát, és ha a szakács odamegy felkapcsolni, akkor kapd el. Mivel sötét van, a kint vacsorázó őrök se veszik észre, hogy mi történt. Mássz fel a létrára, és folytasd úgy, ahogy eredetileg volt a végigjátszásban.

II.4. Fegyverek és kütyük

Sam Fisher a legprofesszionálisabb, legmodernebb eszközökkel van felszerelve, amiknek segítségével szinte minden szorult helyzetből győztesen tud kikerülni, és amik rendkívül megkönnyítik a dolgát az ellenséges terepen való előrejutásban. A kütyük megfelelő használata gyakran az életedet mentheti, úgyhogy következzen egy felsorolás a játékban található felszerelésekről, és használatukról.

II.4.1. 5.56 mm SC-20K AR

Ez a gyönyörűség a játék során legtöbbet használt kütyüd lesz. Az SC-20K Assault Rifle egy sokoldalú gépfegyver hangtompítóval, távcsővel, és egy negyvenmilliméteres gránátvetővel. Azon kívül, hogy nagyon halálos fegyver, még használhatod távcsőnek, és ter-

mészetesen ideális lámpák és kamerák kilövésére, hogy csökkentsd a lebukási esélyeidet. AZ SC-20K használható pontos lövések leadására való igazi lopakodó fegyverként, vagy ha a helyzet úgy hozza, hogy több emberrel kell felvenned a harcot, akkor átállítható sorozatlövő módra a „Rate of fire" gomb használatával. Az igazán pontos lövések érdekében beleépítettek egy távcsövet is, amit a „zoom in" gombbal használhatsz. A távcső használata közben a fegyver nagyon imbolyog, ezért a „másodlagos tűz" gombbal vissza kell tartanod a lélegzeted, amíg lőni akarsz (természetesen a lélegzeted nem tudod örökké visszatartani, ezt egy csík jelzi ilyenkor a képernyő bal felén). Ha becéloztad a célpontot, az „elsődleges tűz" gombbal indíthatod útjára a halálos pontosságú golyót. És ha ez nem lenne elég, az SC-20K-hoz különböző speciális töltényeket is használhatsz. Ezekhez nyisd meg az Inventory-t, és válaszd ki valamelyik töltényt, miután kiválasztottad az SC-20K-t. Ekkor a puska képe mellett a képernyő jobb alsó sarkában megjelenik a töltény képe, amit a „másodlagos tűz" gombbal használhatsz. A speciális töltények a következők:

II.4.1.1. Sticky Camera

Ez az újrahasználható kamera segít a lopakodás mesterfokú elsajátításához. Az SC-20K által kilőtt kamerákkal a lebukás veszélye nélkül tekinthetsz be számodra elérhetetlen helyekre, sarkok mögé, ráadásul kémkedés közben tudsz zoom-olni is, és ha nem elég jók a fényviszonyok, még az éjjellátó és hőlátó funkciót is bekapcsolhatod. Ha minden szükséges információt megszereztél a környezetedről, a kamera szemszögéből az „elsődleges tűz" gombbal tudsz kilépni. Használat után megkeresheted, és elrakhatod a kilőtt kamerát, így később újra fel tudod használni.

II.4.1.2. Diversion Camera

Ez az eszköz a Sticky Camera továbbfejlesztett változata. Használni ugyanúgy kell mint a másik kamerát, de a két kamera felhasználhatósága között alapvető különbségek vannak. Ezzel a kamerával ugyanis nem tudsz se zoom-olni, se az éjjel- vagy hőlátó funkciót bekapcsolni, viszont az „interakció" gombbal a kamera füttyögni kezd, ezzel odacsalogatva a közelben lévő őröket. Ha az őr a kamera közelében van, azt kutatva, hogy honnan jött a hang, a „másodlagos tűz" gombbal altatógázt eresztethetsz ki a kamerából, ezzel elkábítva az őrt, utána a kamera szemszögéből az „elsődleges tűz" gombbal tudsz kilépni. A kütyü egyetlen hátránya, hogy az elaltatott ellenfelet a társai könnyen fel tudják kelteni, ha megtalálják a kábultan fekvő testét, ekkor az őr visszatér a szolgálatba. Ez a kamera nem újrafelhasználható.

II.4.1.3. Smoke Grenade

Az SC-20K gránátvetőjével használható füstgránátnak akkor veheted nagy hasznát, ha az adott küldetésben nem gyilkolhatsz, viszont több ellenfeled kéne egyszerre hatástalanítani. A füstgránátot közéjük lőve vakító gáz veszi őket körül, amitől nem látnak, könnyezni kezd a szemük, és köhögni kezdnek, ezáltal teljesen védtelenné téve őket. Ez alatt a pár másodperc alatt teljesen ki vannak szolgáltatva neked, leütheted, elkaphatod, lelőheted őket, de siess, mert a gáz hatása nem tart sokáig.

II.4.1.4. Ring Air Foil

Ez a gumilövedék ugyanarra a célra használható, mint a füstgránát, vagyis az ellenfél pár másodpercre való cselekvésképtelenné tevése. A gumilövedékkel nem lehet embert ölni, viszont ha valakit nagyon közelről találnak el vele, az egyből elájul. Távoli lövések esetén a célpont pár másodpercig szédeleg, ekkor oda lehet rohanni hozzá leütni, vagy elkapni. Leginkább akkor hasznos, amikor egy felfegyverzett ellenfelet kell úgy elkapni, hogy eszméleténél legyen, ha mondjuk retinaszkenner használatára akarjuk rávenni.

II.4.1.5. Sticky Shocker

Ennek a sokkoló lövedéknek ugyanaz a rendeltetése, mint az előbb említett gumilövedéké, vagyis olyan célpontok hatástalanítása, akiket nem szabad megölni. A sokkoló lövedék által megrázott célpont azonnal elájul, és jó ideig nem kel fel, tehát ezt a lövedéket nem szabad olyan célpontra használni, aki nem veszítheti el az eszméletét.

II.4.2. 5.7 mm Pistol

Ez az 5.7 milliméteres hangtompítós, félautomata pisztoly lesz az első fegyvered a játékban. A puskával ellentétben nem lehet használni hozzá speciális töltényeket, de kis méretéből adódóan más előnyökkel rendelkezik. Egyrészt sokkal pontosabban lehet vele célozni (A célzás pontossága természetesen ennél a pisztolynál, és a puskánál is függ a szórástól. Ha gyorsan mozgatod a célkeresztet, akkor annak a részei messzire csúsznak egymástól, ezzel jelezve, hogy nagy a fegyvered szórása, és minél nagyobb a szórás, annál pontatlanabbul fogsz lőni. Tehát fegyverrel a kezedben nem szabad hirtelen mozdulatokat tenni, vagy ha mégis gyorsan mozogsz, akkor utána egy másodpercet várni kell, hogy a célkereszt részei újra egymásba csússzanak, és igazán pontosan tudjál célozni), másrészt kötélről lógás, vagy éppen csöveken való mászás közben is lehet vele célzott lövéseket leadni, ami jó párszor megmentheti az életed a játék során. Ha pedig túszt ejtesz, a pisztollyal zsarolhatod a túszt, és ha társai érkeznek, akkor azokat le is tudod vele lőni a túszod magad elé tartva élő pajzsként. A tárban húsz töltény foglal helyet, ami elsőre kevésnek tűnhet, de pontos fejlövésekkel operálva könnyű elérni az egy lövés- egy halál statisztikát, így már akár soknak is tűnhet a húsz töltény. Természetesen a pisztoly is használható lámpák és kamerák kilövésére.

II.4.3. Frag Grenade

A repeszgránát az egyik legfontosabb életmentő eszköz a játékban, gyakran előfordulhat, hogy olyan nagy ellenállásba ütközöl, ami ellen nem tudsz mit kezdeni, akkor egy jó helyre dobott repeszgránát akár két-három ellenfeled is elteheti láb alól, így könnyedén megmenekülhetsz szorult helyzetekből, például amikor több zsoldos beszorít egy kis szobába. A gránát használatához válaszd ki az Inventory-ból, nyomd meg a „használat" gombot, ekkor a kamerát föl-le mozgatva adhatod meg a dobás erősségét. Ha kész vagy a célzással, nyomd meg az „elsődleges tűz" gombot.

A repeszgránát nem minden pályán az alapfelszereltséged része, de általában az ellenfelektől lehet zsákmányolni.

II.4.4. Wall Mine

A falra tapasztható akna a legalattomosabb fegyver a játékban. Kisméretű, tehát szinte alig észrevehető robbanóeszköz, amit a nevéhez híven a falra kell kirakni. Az akna mozgásérzékelő, tehát ha valaki elhalad mellette, akkor azonnal működésbe lép, hatalmas detonációt okozva. Ha valahol körülötted van egy éles fali akna, ar-

ra halk csipogás figyelmeztet. Ezután már könnyű megtalálni az aknát, ugyanis felváltva villog rajta egy zöld, és egy piros led, és a hőlátó szemüveg is más színnel jelöli, mint a falat, amire fel van tapasztva. Ha hatástalanítani akarsz egy ilyen aknát, lassan közelítsd meg, ha mellé érsz, akkor várd meg, hogy zölden villanjon a lámpa, és ekkor, csakis ekkor nyomd meg az „interakció" gombot. Ha mindent jól csináltál, akkor a csipogás megszűnik, és Sam automatikusan elrakja a bombát, ami így bekerül az Inventory-dba, és ezentúl te is használhatod. Ha viszont valamit elrontottál, arra a csipogás felgyorsulása figyelmeztet, ha ez történne, akkor rohanj, amilyen gyorsan csak tudsz, bár ekkor már valószínűleg késő.

Ha szereztél egy aknát, akkor azt a következőképpen tudod használni: válaszd ki az Inventory-ból, utána az „elsődleges tűz" gombbal rakd ki a falra. Ekkor hallasz egy mély hangot, ilyenkor még nyugodtan arrébb mehetsz gyorsan, de utána hallhatsz egy magas hangot is, ami azt jelzi, hogy az akna beélesedett, és ahogy mozgást érzékel, robban, tehát nagyon lassan menj el mellőle.

Gondolom, mondanom se kell, mi mindenre lehet felhasználni ezt a fegyvert... Csak egy tipp: messze tőled áll több őr, ekkor kiraksz a falra egy aknát, valamilyen zajjal felhívod magadra a figyelmet, az őrök pedig elindulnak feléd, bele a biztos halálba, hiszen ahogy elmennek az akna mellett, az felrobban. Szóval használjátok a fantáziátokat, nagyon meg lehet könnyíteni a dolgod egy-két okosan felhasznált aknával. Sajnos az akna nem alapfelszerelésed, de több pályán is lehet zsákmányolni.

II.4.5. Pick Lock

Az álkulcs nagyon fontos eszköz, tekintve, hogy a küldetések alatt rengeteg zárt ajtóval fogsz találkozni. A használatához válaszd ki az Inventory-ból, és az ajtó előtt állva nyomd meg „elsődleges tűz" gombot. A zár kinyitásához nyomkodd az iránygombokat, ha valamelyik lenyomása után kattanást hallasz, akkor azt az iránygombot nyomd addig, amíg nem hallasz még egy kattanást. Ezt ismételd addig, amíg a zár ki nem nyílik.

II.4.6. Disposable Pick

A robbanó ajtónyitó kütyüt olyan esetekre találták fel, amikor nincs időd az álkulccsal szenvedni egy ajtó kinyitásához. Ilyenkor előveszed az Inventory-ból ezt a szerkezetet, megnyomod az „elsődleges tűz" gombot, erre a kütyü egy másodperc alatt, szinte zajtalanul kirobbantja a zárat, így nagyon gyorsan át tudsz jutni a kulcsra zárt ajtókon.

II.4.7. Optic Cable

Miután kinyitottál egy ajtót, meg kell bizonyosodnod róla, hogy biztonságos helyre fogsz belépni, ehhez tökéletes az optikai kábel. Egy ajtó előtt állva válaszd ki az Inventory-ból az optikát, és az „elsődleges tűz" gombbal dugd át az ajtó alatt, utána a kamera mozgatásával tudsz körülnézni a szomszéd szobában, alapból éjjellátó üzemmódban. Sokszor csak az optikai kábel segítségével tudod kijátszani az ajtó előtt masírozó őröket, hiszen így tudhatod meg, mikor áll neked háttal a másik szobában az őr, vagy mikor ment ki a látókörödből, tehát ennek a kütyünek köszönhetően mindenhova teljes biztonságban léphetsz be. Az ajtókon keresztüli kémkedéshez még lehet használni azt a módszert, mellyel csak résnyire nyitod az ajtót, és így nézed meg, hogy kik vannak a másik szobában, és mit csinálnak, de természetesen ez a módszer sokkal biztonságosabb és praktikusabb.

II.4.8. Laser Mic

A lézermikrofon segítségével távoli beszélgetéseket hallgathatsz ki, amelyeket normális viszonyok között nem is hallhatnál, csakhogy a lézermikrofon az üvegről, és hasonló felületekről összegyűjti az üvegről visszaverődő rezgéseket, és azokat értelmes beszéddé alakítja. A használatához válaszd ki az Inventory-ból és nyomd meg a „használ" gombot. Utána keress valamilyen üvegfelületet a kihallgatandó beszélgetés közvetlen közelében, és irányítsd rá a mikrofont. Ha a képernyő közepén a négyzet piros lesz, akkor jól csinálsz mindent, és hallhatod is a beszélgetést.

II.4.9. Camera Jammer

A kamerazavaró készülék akkor kap fontos szerepet, amikor egy olyan termen, szobán, vagy valamilyen más helyen kell átkelned, amit egy golyóálló kamera véd, és a kamera környékén nincsenek kilőhető lámpák sem, amivel elég sötétet generálhatnál ahhoz, hogy biztonságosan átkelj a kamera előtt. Ilyenkor vedd elő ezt a kütyüt, irányítsd rá a megzavarandó kamerára, és nyomd le az „elsődleges tűz" gombot, és tartsd lenyomva addig, amíg át nem mész a kamera előtt, de vigyázz, mert a készülék csak meghatározott ideig használható, ezt egy fokozatosan fogyó csík jelzi a jobb felső sarokban. Használat után a készülék feltöltődik, és újra lehet használni.

II.4.10. Chemical Flare

Ez egy sima fáklya, amit meggyújtva, és jó messzire eldobva elcsalhatod magadtól az őröket, ha azok már majdnem rád találtak, vagy ha egy ajtón be kéne menned, de az ajtó mellett strázsál egy őr, aki soha nem mozdul el az őrposztjáról. Joggal merül fel a kérdés, hogy minek egy ilyen eszköz a felszerelésedbe, amikor a játék során rengeteg kólás dobozt, vodkásüveget, vagy más, hasonló tárgyat találhatsz, amivel zajt csapva el tudod vonni magadról az őrök figyelmét. Eleinte a fáklya tényleg haszontalan felszerelésnek tűnik, de a játék vége felé, amikor több automata gépfegyver állja az utad, rájössz, hogy a fáklya is egy rendkívül fontos felszerelésed, hiszen ezek a gépfegyverek automatikusan elkezdenek lőni arra, aki a látóterükbe kerül, és néha muszáj átjutnod egy ilyen gépfegyver által védett folyosón, ekkor jön jól a fáklya. Kiválasztod az Inventory-ból, utána ugyanúgy eldobod, mint egy gránátot, a gépfegyver pedig észreveszi a lángot, és elkezd rá lőni, ekkor te gyorsan elrohanhatsz a gépfegyver mellett, anélkül hogy észrevenne. A fáklya még abból a szempontból jobb a kólás dobozoknál, hogy mivel ez nem zajt, hanem fényt generál, az őrök azonnal észreveszik, és odamennek a fáklyához, megnézni, hogy mi az, míg egy dobozt, vagy üveget eldobva általában az őrök nem jönnek rá, hogy honnan jött a hang, ilyenkor pedig a környéken mindent alaposan átnéznek. Ez általában azt jelenti, hogy téged is megtalálnak, pedig a figyelemelterelléssel pont ezt próbáltad megakadályozni, tehát a fáklya jóval biztonságosabb, mint a pályákon talált tárgyak.

II.4.11. Night Vision Googles

Mivel a játék során mindössze egy alkalommal fogsz éjjellátó készülékkel felszerelt ellenfelekkel találkozni, és csak két pályán lesznek az őrök lámpával ellátva, ezért egyértelműen a legjobb barátod a sötétség lesz. Ha egy új szobába, terembe érkezel, való-

színűleg az első tevékenységed az összes fényforrás kiiktatása lesz, tehát lekapcsolod a lámpákat, amelyiket nem lehet lekapcsolni, azt pedig kilövöd, esetleg néha még egy-két számítógép monitorját is kilövöd a teljes sötétség érdekében, ezzel szinte megvakítva a téged kereső őröket. Természetesen sötétben te sem látnál semmit, ezért lesz az egyik legfontosabb felszerelésed az éjjellátó szemüveg, aminek köszönhetően vaksötétben is tisztán láthatsz mindent, ezzel hatalmas előnyt szerezve a fényforrások nélkül csak vakon botorkáló ellenfelek felett. Az éjjellátó szemüveg alapfelszereltség, már a legelső pályán megkapod, és használata természetesen szinte minden pályán kötelező. Fontos, hogy a szemüveggel világosban csak foltokat látsz, ezért csak sötétben használható.

II.4.12. Thermal Vision Googles

A másik speciális szemüveget csak a játék későbbi részében kapod meg, de utána a felszerelésed ugyanolyan fontos részét fogja képezni, mint az éjjellátó kütyü. Ez a szemüveg a közeledben lévő hőforrásokat jelöli különböző színekkel, tehát máshogy jelzi az élő őröket, a hullákat, a fényforrásokat, a kamerákat, sőt, a falra kitapasztott bombákat is. A játékban több olyan pályarész is lesz, ahol csak ezt a szemüveget használva tudsz továbbmenni, például egy aknamező, ahol az aknákat kékes villogással jelzi a szemüveg, ugyanitt, a vágóhídon a hűtőkamrában akkora köd van, hogy még az éjjellátó szemüveggel sem látsz semmit, de ezzel a szemüveggel beazonosíthatod a hasonlóan vakon járkáló őröket. Az utolsó pályán is rendkívül hasznos lesz, hiszen a hőlátó szemüveg külön színnel jelzi a palotában lévő biztonsági lézerfényeket, amiknek az érintése azonnali riadót jelent, és a kóddal lezárt ajtókon is csak úgy tudsz továbbjutni, hogy a hőlátó szemüveggel leolvasod a gombokon lévő ujjlenyomatok alapján a nemrég beírt kódot. Viszont a fényviszonyokat nem látod vele, és általában tájékozódni is nagyon nehéz ezzel a szemüveggel a fejeden, úgyhogy jól gondold meg, mikor használod.

II.4.13. Sticky Bomb

A ragadós bomba, ahogy a nevéből egyértelműen kiderül, egy falra tapadós bomba, de az aknával ellentétben ezt nem kirakni kell a falra, hanem ugyanúgy kell eldobni, mint a repeszgránátot. Ha a bomba leérkezik valahova, akkor odatapad, tehát nem pattog el, így jobban lehet vele célozni, és ha a falat dobod meg vele, akkor oda is felpattan.
Ez a fegyver csak GameCube konzolon van a játékban.

II.5. Tippek-trükkök

Az egyik legfontosabb dolog, hogy mindig, ha új őrökkel találkozol, bújj el először egy sötét sarokban figyeld ki, hogy melyik őr merre megy, a járőrözés során hányszor, és hol áll meg, ha megáll, akkor mennyi időre, merre kanyarodik le, és hogy mennyi ideig tart neki körbejárni a kijelölt útvonalat. Emellett azt is érdemes megfigyelni, hogy mikor ér kettő, vagy több őr egyszerre ugyanarra a helyre, hiszen nem érdemes megvárni, hogy egymás mellett álldogáljanak, mert ilyenkor sokkal nehezebb legyőzni őket. Ha alaposan kifigyeled, melyik őr mikor mit csinál, és merre néz járőrözés közben, akkor sokkal könnyebb dolgod lesz, ha le akarod ütni, vagy el akarod kapni, de ha igazán jól kifigyeled az útvonalukat, akár el is lopakodhatsz mellettük anélkül, hogy észrevennének.

Ha egy őrt mégis kénytelen vagy leütni, vagy megölni, akkor vigyázz, hogy ezt mindig sötét helyen tedd, hogy az őr társai ne lássák a merényletet, majd ha kiiktattál egy őrt, akkor azonnal rejtsd el a hulláját egy sötét helyre, vagy egy kis szobába, de ha nem találsz sötét helyet, akkor egy lámpa kilövésével generálj sötétséget, a lényeg, hogy a hullák sötét helyre kerüljenek. Ha ezt mégse tennéd meg, akkor egy társa megtalálhatja a hullát, vagy ha nem is ölted meg az őrt, csak leütötted, akkor a társa felkelti, így mindketten folytatják a járőrözést, ráadásul riadót is fújnak. Hogy még jobban rá legyél kényszerítve a hullák elrejtésére, minden pályán van egy-két pont, amit ha elérsz, és valahol hagytál egy hullát, akkor a játék üzen, hogy megtalálták a hullát, és ezért megduplázzák az őrséget, aminek köszönhetően pokoli nehézzé válhat a pálya befejezése. Tehát a hullákat akkor is rejtsd el, ha a környéken nincs más őr, aki megtalálhatná, mert egy elméleti őrjárat, ami nem létezik, mindenképp megtalálja.

Attól függetlenül, hogy a CIA főparancsnokságán megszerzed az SC-20K gépfegyvert, a pisztolyod még mindig nagyon hasznos marad. Egyrészt a pisztollyal közelre sokkal pontosabban lehet célozni, mint a puskával, másrészt néhány pályán utóbbiból gyorsan kifogyhat a töltény, ilyenkor nem érdemes még a kamerákra és lámpákra is a puskát pazarolni, azokat inkább lődd ki pisztollyal. De ha a puskából mégis kifogy minden töltény, az se válik haszontalanná, hiszen a távcsövét használva még mindig feltérképezheted az előtted lévő területet, hogy utána a kis lőtávolságú pisztollyal is biztonságban is haladhass előre.

Pár alkalommal a járőröző őröket őrkutyák kísérik el mindenhova, ilyenkor még jobban kell vigyáznod, ugyanis a kutyáknak remek szaglásuk van, úgyhogy hiába haladsz előre halkan a sötétben, a kutyák akkor is észrevesznek, és elindulnak feléd. Ilyenkor a legokosabb dolog, ha megvárod, hogy a kutya beérjen utánad az árnyékba, ekkor lődd fejbe, hogy a mellette járőröző őr ne vegye észre a kutyája eltűnését. Ráadásul a kutyák holttestét elrejteni sem lehet, ezért kell mindenképp sötétben lelőni őket.

Ha viszont a kutya észrevesz, az valószínűleg egyet jelent a halállal, ugyanis az állat ugatva megtámad, ezzel jelentősen megsebezve téged, és felhívva az őrök figyelmét rád, akik gondolkodás nélkül elkezdenek lőni a hang irányába. Ha megpróbálsz menekülni a kutyák elől, akkor végig követnek, kivéve ha keresel valamilyen vizes területet, és bemész a vízbe.

Néha érdemesebb a lámpák kilövése helyett inkább lekapcsolni a lámpát, ha a közelben járőrözik egy őr, az azonnal észreveszi a változást, és odabotorkál a kapcsolóhoz. Ezt kivárva könnyedén elkaphatod hátulról, de ilyenkor előbb mindig nézz körül, ugyanis ha egy civil veszi észre a változást, az gondolkodás nélkül riadót fúj, és általában a civileket nem szabad bántani. Igaz, hogy túlságosan hétköznapinak tűnhet, hogy egy titkos ügynök úgy csinál sötétséget, hogy lekapcsolja a lámpát, de ez a legbiztonságosabb módszer, hiszen halkabb, mint a lövöldözés.

Mindig érdemes elolvasni az őröknél, és a számítógépekben talált adatkártyákat, ebből hasznos dolgokat tudhatsz meg, például, hogy hogyan kell hatástalanítani az aknákat, és ami a legfontosabb, ezekben megtalálhatod a kóddal lezárt ajtók kódját. Ezenkívül az

ezekben talált e-mailek rendkívül szórakoztatóak (például amikor az őr amiatt aggódik, hogy az őrködési helyén lévő beléptető kapuk rákot okoznak), és nagyon jól fenntartják azt a látszatot, hogy tényleg egy élő világban, igazi érzésekkel rendelkező őrök elől kell bujkálnod. Például az egyik őrnél a vágóhídon egy e-mailt találsz az őr feleségétől, aki biztosítja férjét, hogy nagyon szereti, de látta a tévében a kivégzésre váró amerikai katonákat, és ha a férfi képes részt venni egy ilyen barbár eseményen, akkor el fogja hagyni.

Ha a CIA központban egy liftbe beszállva megpróbálsz elindulni, de azt írja ki, hogy a lift nem működik, az azt jelenti, hogy elfelejtetted felvenni az egyik szobában a szekrényről az SC-20K-t. Menj vissza, keresd meg, utána tovább tudsz menni.

A kólásüvegekkel, és más, a pályákon felvehető tárgyakkal nem csak zajt csaphatsz, ha ügyesen célzol, akkor fejbe dobhatsz velük őröket, ezzel azonnal kiütve őket, és lámpákat is ledobhatsz ezekkel a tárgyakkal.

Az öntapadós sokkoló lepattan a falról, úgyhogy úgyis kiütheted vele az őröket, ha a falnak lövöd neki a sokkolót, ami utána rápattan az őrre. A sokkolóval a másik trükkös módszer, ha kilősz egy akváriumot, vagy valamit, amiben víz van, és ha a vízben több őr áll, akkor a vízbe lőtt sokkoló mindegyiket kiüti (ezt a trükköt használhatod a csatornákban is, a Kínai Nagykövetség pályán).

II.6. Riadóztatási pontok

Az alábbi listába összegyűjtöttem a pályákról azokat a pontokat, ahol az őrök biztosan riadót fújnak, ha véletlenül nem rejtettél elég jól el egy hullát.

1. Rendőrőrs
a) Amikor a rendőrőrs folyosójára érsz (amikor egy civil férfi elsétál előtted).

2. Védelmi minisztérium
a) Az erkélyen, amikor a konyhába próbálsz bejutni.
b) Amikor a duplaajtókon kilépsz az udvarra.

3. CIA főparancsnokság
a) Amikor belépsz a szerverszobába.
b) Azután, hogy kimész a szerverteremből, és belépsz az üvegajtón.
c) Amikor eléred az udvart, ahol Dougherty cigarettázik.

4. Kínai Nagykövetség
a) Amikor a csatornában elkezded követni a három őrt.

5. Abattoir
a) Amikor belépsz az ajtón, ami a raktárterem felső bejáratához vezet.
b) Amikor átmész a második függönyön, mielőtt megtalálod a túszokat.

6. Kínai Nagykövetség (másodszor)
a) Az erkélyen, ahonnan lecsúszol a drótkötélen a Nagykövetségre.
b) Amikor eléred a szűk folyosót, miután felrobbantottad a teherautókat.

II.7. Kóddal zárt ajtók kódjai

Ha csak azért nem tudsz továbbjutni valahol, mert nem találsz egy kódot, amivel kinyithatnál egy ajtót, akkor talán kicsit körülményes megkeresni a kódot a végigjátszásban, úgyhogy kigyűjtöttem ezeket egy listába.

1. Gyakorlópálya
- ▶ Eligazító terem: 5656
- ▶ Az első lopakodó taktikákat oktató terem kódja: 28569

2. Rendőrőrs
- ▶ A Blaustein épületéből kivezető ajtó kódja: 091772
- ▶ Rendőrőrs: 5929

3. Védelmi Minisztérium
- ▶ A Nikoladze szobájába vezető ajtó: 59259

4. CIA főparancsnokság
- ▶ Technikai szerviz terem: 7687
- ▶ Generátor terem: 110598
- ▶ Szerverszoba: 2029
- ▶ Fegyvertesztelő terem: 110700
- ▶ Az udvarra vezető ajtó: 0614
- ▶ UFO-észlelésekkel foglalkozó iroda: 020781

5. Kalinatek:
- ▶ Az iroda ajtaja a bejáratnál: 97531
- ▶ Az ajtó, ami a bombához vezet: 33575
- ▶ Ajtó az előadóteremben: 1250

6. Kínai Nagykövetség (másodszor)
- ▶ Az előcsarnokba vezető ajtó: 1436
- ▶ A raktárba vezető ajtó: 9753
- ▶ A lift kódja: 1456
- ▶ A lift utáni ajtó: 1834
- ▶ Feirong irodája: 7921

7. Elnöki palota
- ▶ Kertikapu: 2126
- ▶ Az ajtó, ami az Ark kihallgatási fájlhoz vezet: 70021
- ▶ A könyvtárba vezető ajtó: 66768

II.8. Adattárolók

Ahogy a Tippek-trükkökben is írtam, a számítógépekből, megölt/leütött őröktől, és más helyekről szerzett adattárolók értékes információkat is tartalmaznak, és sokszor érdekes ezeket olvasgatni. Azok számára, akik szeretnék a tárolókat összegyűjteni, ezeket is összeírtam egy listába:

1. Gyakorlópálya
a) A számítógépből szedheted ki, ami körülbelül a pálya felén van, a zárt ajtó mögött (ennek a kinyitásához az álkulcsot kell használnod).

2. Rendőrőrs

a) A számítógépből szedheted ki, ami Blaustein házának a bejárati ajtaja mellett van.
b) Egy számítógépből szedheted ki, ami egy festmény mögött van Blaustein házában, a kóddal zárt ajtóval szemben.
c) Ez is egy számítógépben van, Gurgenidze hullájánál.
d) Az őrnél van, aki a rendőrőrshöz vezető hosszú utcán járőrözik.
e) A rendőrőrs irodájában lévő számítógépből szedheted ki.
f) Abból a számítógépből szedheted ki, ami a kutatólaborban van a rendőrségen, a halottas teremmel szemben.
g) Használd a számítógépet a dolgozó férfi irodájának a közepén, ebben is van egy.
h) A kapitány irodájában lévő számítógépből is szedhetsz ki egy adattárolót.
i) Az őrszobánál lévő őrtől veheted el, miután megölted/leütötted.
j) A Személyi Kapcsolatok (Public Relations) nevű teremben használd a számítógépet.

3. Védelmi Minisztérium

a) Használd a számítógépet az első kamerás teremben.
b) Az erkély előtt használd mindkét számítógépet.
c) Amikor a két őr a beszélgetés befejezése után elindul ki az udvarra, akkor üsd le a második őrt, a nála lévő táskában van egy adattároló.
d) Használd a számítógépet a zárt teremben, amit azután találsz, miután felmentél a lifttel.
e) Abban a teremben, ahol a három őr van, használd a számítógépeket.
f) Használd a számítógépet Nikoladze irodájának a sarkában.
g) Ugyanitt, Nikoladze irodájában van egy számítógép az iroda közepén, használd ezt is.

4. Olajfúró kút

a) Miután a technikus és a társai bemennek a konyhába, a kint maradó őrök közül az egyiknél van egy táska, ebben egy adattároló.
b) A technikusnál is van egy adattároló, ezt azután szerezheted meg, miután leütöd őt.

5. CIA Főparancsnokság

a) Miután bejutottál a Főparancsnokságra a szellőzőn keresztül, üsd le/öld meg az őrt, aki lefele néz, nála van egy adattároló.
b) Használd a számítógépet a sötét gyűlésteremben.
c) Miután kijöttél a liftből, menj be a jobb oldali terembe, és használd ott a számítógépet.
d) Ha leütöd az őrt az „A" biztonsági pontnál, nála is van egy adattároló.
e) Vedd el az őrtől a táskáját, aki a Szerverszoba közelében lévő teremben járőrözik, ebben is van egy adattároló.
f) A Technikai szervizterem hátuljában van egy számítógép, ezt is használd.
g) A Háborús terem (War Room) fülkéi közül a bal elsőben van egy számítógép, amiből kiszedhető egy adattároló.
h) A lőgyakorlatnál lévő számítógépet is használd, ebben is van egy.
i) Használd az 509-es teremben lévő számítógépeket.
j) Használd az UFO-észlelésekkel foglalkozó irodában lévő számítógépet.

6. Kalinatek

a) Az egy helyben álldogáló őrnél van egy táska az emeletes parkoló második emeletén.
b) Ahogy bejutsz a Kalinatek-be, az első, zárt ajtónál járőrözik egy őr, nála is van adattároló.
c) Az első bejátszásban látható maffiózók közül az egyiknél van egy táska, benne adattároló.
d) Az egyik teremben lévő felszereléseket széttöri két maffiózó, közülük az egyiknél van adattároló.
e) A tűzajtó nyitókapcsolójánál lévő őrt üsd le, az előadóterem alatt.
f) Miután a tűzajtókba visszakapcsoltad az energiát, az első maffiózónál van egy adattároló.
g) Kapd el a számítógépező őrt a betegszobánál.
h) Az Ivan-nal beszélő maffiózónál is van egy adattároló.
i) Miután felérsz a tetőre, három beszélgető maffiózót látsz. A hozzád legközelebb lévőnél van egy adattároló.

7. Kínai Nagykövetség

a) Az első őrnél a sikátorban van egy adattároló.
b) Mielőtt lemennél a csatornába, van két őr a csatornalejárónál. Amelyik az utcán járőrözik a csatornalejáróval szemben, annál van egy adattároló.
c) A csatornában a harmadik őrnél is van egy.
d) Kapd el az őrt, aki az építkezésnél van, miután feljössz a csatornából.
e) Miután találkozol a kapcsolattal, a legelső őrnél lesz egy adattároló.
f) Az őrnél, aki a nagykövetség erkélyén járkál, úgyszintén van egy adattároló.
g) Annál az őrnél van, aki a sötét sikátorban lámpával járőrözik.
h) A bódé mögötti őrnél van az adattároló, miután bejutottál a teherautót követve a nagykövetség területére.

8. Abattoir

a) Annál az őrnél van az első adattároló, akivel először találkozol.
b) Az aknamező előtti szobában lévő számítógépet használd.
c) A maszkos őrnél van a következő, aki szól az ezredesnek, hogy telepítette az aknákat.
d) Miután lemész a lépcsőn, használd a fali akna mellett lévő számítógépet.
e) A fürdőszobában lévő számítógépet is használd.
f) Miután az egyik szobában kifaggattál egy őrt, használd az asztalon lévő számítógépet.
g) Mielőtt bemész a fagyasztóba, három őrrel találkozol, közülük az egyiknél van egy adattároló.
h) A második fagyasztóterem közepén álló őrnél is van egy.
i) Az istállóban, ahol az első automata löveget találod, van egy őr, vedd el tőle is az adattárolót.
j) Az istállóban fogsz találkozni két beszélgető őrrel, a jobb oldalinál is van egy adattároló.

9. Kínai Nagykövetség (másodszor)

a) Az étteremben vacsorázó őrök közül az egyiknél van adattároló.
b) A számítógépeket elpusztító három őr közül az egyiknél van egy táska, benne adattárolóval.
c) Miután felmész a lépcsőn, áll előtted egy őr, vedd el tőle is az adattárolót.
d) Miután kinyitottad az első számzáras ajtót, üsd le a jobb oldalt

lévő őrt, aki az automata löveg mellett áll, és vedd el tőle is az adattárolót.
e) Itt, az emeleten, a retinaszkennerrel szemben a három őr közül az egyiknél van még egy adattároló.
f) A retinaszkennerrel zárt teremben használd a számítógépet.

10. Elnöki Palota
a) A palota udvarában lévő őröknél (mind a háromnál) ugyanaz az adattároló van a kapu kódjával, miután ezt felvetted valamelyiktől, a többitől már nem kell.
b) Az emeletes résznél, a második emeleten lévő elit katonánál van egy adattároló.
c) Az egy emelettel feljebb lévő őrnél is van egy.
d) Ez a rész után, a hosszú folyosón járőrözik három őr, a jobb oldalinál van egy adattároló.
e) Az Ark kihallgatási fájllal egy teremben lévő őrnél is van egy adattároló.
f) A könyvtárban, amikor harcolsz a katonákkal, az egyik felmegy az emeletre, hogy onnan lőjön le téged. Nála van egy adattároló.
g) Amikor megtalálod Nikoladze-t a katakombákban, az ott lévő laptopból kiszedhetsz egyet.
h) Az elit katonánál van az utolsó, aki beszél veled a lámpák lekapcsolása előtt.

III. fejezet - Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

III.1. Irányítás, beállítások, játékmechanizmus

III.1.1. Irányítás

A játék irányítása teljesen megegyezik az első részével, tehát Sam Fisher mozgatása a megszokott módon történik, PC-n a W-S-A-D plusz egér kombinációval, konzolon pedig a két analógkaros irányítással. Ezen kívül még rengeteg plusz gombot kell használni, de ennek ellenére azt hiszem semmi probléma sem lehet az alapirányítás elsajátításával. Viszont a speciális mozdulatok elvégzése már kicsit bonyolultabb, ráadásul ezek némelyike meg is változott az előző rész óta, vagy az újításoknak köszönhetően más szerepekhez jutott, úgyhogy következzen egy felsorolás ezekről.

III.1.1.1. Mászás

A játékban szinte mindenre felmászhatunk, ládákra, szekrényekre, alacsonyabb falakra, épületekre. Ehhez egyszerűen meg kell állni az objektum előtt, amire fel akarsz mászni, és le kell nyomni az „ugrás" gombot, ekkor Sam automatikusan felkapaszkodik a tetejére (persze ha eléri), ahonnan a „felfelé" iránygombbal felhúzhatod magad, vagy az iránygombokkal mászhatsz jobbra-balra. Ezen kívül még fel tudsz mászni létrákra, és csövekre (vízszintesekre és függőlegesekre is). Ha létrára, vagy függőleges csőre akarsz felmászni, akkor egyszerűen menj neki, ekkor Sam felkapaszkodik rá, és a „fel-le" gombokkal tudsz ezután mászni. Ha hosszú ideig nyomod a „le" gombot, akkor Sam gyorsan lecsúszik. A vízszintes csöveken való mászáshoz állj be a cső alá, és ugorj fel rá. Utána az iránygombokkal tudsz mászni, és az „ugrás" gombbal fel tudod húzni a lábaidat a csőre, hogy kevésbé legyél észrevehető. A csőről való leugráshoz nyomd meg a „guggolás" gombot. Vízszintes kötélen mászva a „használat" gombbal előveheted a pisztolyod, és célzott lövéseket adhatsz le vele.

III.1.1.2. Lecsúszás kötélen

A játék során többször fogsz találkozni meredek drótkötelekkel, amiken lecsúszva egyébként elérhetetlen helyekre juthatsz el. A kötélre ugyanazzal a módszerrel juthatsz fel, mint a vízszintes csövekre, tehát állj be alá, és nyomd meg az „ugrás" gombot, ekkor Sam automatikusan megkapaszkodik, és elkezd lecsúszni. Bár a kötélen hamar végigcsúszol, de azért ilyenkor is érdemes felhúzni a lábadat az „ugrás" gombbal. A csúszás végén automatikusan elereszted a kötelet.

III.1.1.3. Gurulás

A gurulás összekovácsolja a futás és a guggolás előnyeit, tehát kisebb helyeken szinte észrevehetetlenül, de mégis nagyon gyorsan át tudsz jutni, ráadásul a néhány pályán elhelyezett lézersugarak alatt is el tudsz gurulni ezzel a mozdulattal, anélkül, hogy hozzáérnél a lézerhez, így elkerülhetsz egy riasztást. Ha lángokon kell átkelned, azt is tedd meg guggolva, így nem sérülsz. A guruláshoz futás közben nyomd le a „guggolás" gombot.

III.1.1.4. Dupla ugrás

Ehhez a mozdulattal magasabb, nehezen elérhető helyekre juthatsz el, de néhányszor találkozni fogsz olyan kötelekkel, csövekkel, amik túl magason vannak ahhoz, hogy felugorj rájuk, ezekre is dupla ugrással kapaszkodhatsz fel. Ehhez állj egy fal, vagy magasabb tereptárgy (konténer, satöbbi) mellé, ugorj egyet, és a levegőben gyorsan nyomd meg újra az „ugrás" gombot, hogy Sam elrugaszkodjon a faltól.

III.1.1.5. Fél terpeszugrás

Az előző részben megismert „Jean-Claude Van Damme" mozdulat teljesen eltűnt a játékból, ehelyett annak a trükknek a fejlesztett változatát kell majd használnunk (és szerencsére gyakrabban, mint az első részben). Ezt a mozdulatot akkor tudod elvégezni, ha beállsz két, egymáshoz nagyon közel lévő fal közé. Ugorj fel, utána gyorsan nyomd le még kétszer az „ugrás" gombot, és a második után tartsd nyomva, így Sam megtámasztja magát a két fal közé. Az iránygombokkal kiválaszthatod, hogy Sam melyik falra támaszkodjon, és utána az „ugrás" gomb újbóli lenyomásával elugorhatsz az ellenkező irányba (persze, csak ha van ott valami, amire Sam fel tud kapaszkodni). A „Van Damme" ugrással ellentétben már nem tudsz a falakra támaszkodás közben se ugró támadást elvégezni, se lőni.

III.1.1.6. Ugró támadás

Ezt a gyilkos mozdulatot értelemszerűen magas helyekről leugorva végezheted el, ezzel elintézve egy őrt teljesen hangtalanul, ráadásul lőszert is spórolsz vele, és akármilyen magasról is ugrasz le, nem vesztesz vele életet. Magas helyen állva, vagy csövön, létrán kapaszkodva várd meg, hogy elhaladjon alattad az őr, ekkor egyszerűen ugorj rá, ha jól számítottad ki az esést, akkor az őr fejére esel, aki azonnal elájul.

III.1.1.7. Csöndes esés

A halk landolásnak a kinti helyszínek sokasága miatt még nagyobb jelentősége van, mint az előző részben, hiszen ha például kemény földre esel, akkor sokkal nagyobb zajt csapsz, mintha mondjuk padlóra, vagy szőnyegre érkeznél. A halk landoláshoz esés közben nyomd le a „guggolás" gombot, így akár több méter magasból is zajtalanul eshetsz le.

III.1.1.8. Leereszkedés

Ha valamilyen magas helyre érkezel, ahonnan sehogy sem tudsz lejutni, akkor nézz körül, ugyanis ilyenkor biztosan egy kis kémény, vagy valamilyen fatörzs van a szakadék közelében, amire egy kötelet felkötve le tudsz ereszkedni a mélybe (természetesen kéményt házak tetején, kis fatörzseket pedig dzsungelben, és más kinti helyeken találhatsz). Állj a kémény, vagy a törzs mellé, és az „interakció" gombbal köss rá egy kötelet. Utána a „lefele" gombbal tudsz mászni, de ha az „ugrás" gombot nyomod le, akkor Sam egy nagyobb hegymászó ugrással sokkal gyorsabban ereszkedik le, ezzel a mozdulattal ráadásul ablakokat is betörhetsz, ezzel teljesen meglepve az épületben álldogáló őröket. A kötélen lógva elő tudod venni a pisztolyod vagy a puskád, és célzott lövéseket adhatsz le vele.

III.1.1.9. SWAT-perdülés

Ez az egyetlen teljesen új mozdulat a játékban. Ha a hátadat a falnak vetve haladsz egy fal mellett, és elérkezel egy ajtónyíláshoz, vagy két fal közé, akkor az „interakció" gombot lenyomva gyorsan átperdülhetsz a másik falhoz, vagy az ajtó túloldalára, így ha elég

sötét van, akkor akár az ajtó felé néző őrök se vesznek észre.

III.1.1.10. Csöndes ajtónyitás

Az ajtókat ki tudod nyitni nagyon halkan, lassan is, ezzel a módszerrel jóval halkabban mehetsz át egyik teremből a másikba. Mivel ilyenkor Sam csak résnyire nyitja ki az ajtót, az őrök a másik szobában nem látnak meg, és így tudsz egy kicsit feltűnés nélkül kémlelni, bár erre a célra az optikai kábel sokkal jobban használható. Az ajtót ezután az iránygombokkal fokozatosan mozgathatod.

III.1.2. Beállítások

A játék főmenüjében az irányításhoz, hangokhoz, és a grafikához kapcsolódó beállításokat találhatjuk. Az irányításoknál minden akciónak átállíthatod a hozzá tartozó gombot, így teljesen átalakíthatod az irányítást úgy, ahogy neked kényelmes (érdekes, az az opció eltűnt, amivel az „elsődleges tűz" gomb lenyomásával is elő lehetett venni a fegyvert). Ezen kívül még van két beállítás a kamerát mozgató eszközhöz (egér, analógkar). A Sensitivity az eszköz érzékenységét mutatja, ha pedig az „Invert" opciót bekapcsolod, akkor azzal megfordítod az eszköz mozgását (ha az egeret vagy analógot lefele mozgatod, akkor a kamera felfele mozdul, ha pedig felfele, akkor a kamera lefele mozog).

A hangoknál a következő beállítások vannak:

- Voice Volume: a beszéd hangereje
- Music Volume: a zene hangereje
- Ambient Volume: a környezeti zajok hangereje
- SFX Volume: az effektek hangereje

Audio Virtualization:

- 3D audio: a kipipálásával bekapcsolod a háromdimenziós hangzást
- EAX: a kipipálásával bekapcsolod az EAX háromdimenziós hangzást (csak akkor lehet, ha már a 3D audio be van kapcsolva, és ha a hardver támogatja az EAX-ot)

A grafikai beállítások a következők:

- Fényerő
- Kontraszt
- A képernyő felbontása (öt érték közül választhatsz: 640X480, 800X600, 1024X768, 1280X1024 és 1600X1200 képpont)
- A grafika minősége (három érték közül lehet választani: alacsony, közepes és magas)

A „Vissza" gombra kattintva kilépsz a beállítások közül (ekkor a játék rákérdez, hogy el akarod-e menteni a változtatásokat). Ha módosítottál a beállításokon, akkor vagy elmented azokat, vagy visszaállíthatod őket az alapbeállításokra.

III.1.3. Játékmechanizmus

III.1.3.1. Újítások

A Pandora Tomorrow legfontosabb újítása az első részhez képest, hogy nagyon megszaporodtak a külső helyszínek, így nem csak nagykövetségeken, palotákban, és egyéb zárt helyeken fogunk kalandozni, hanem dzsungelekben, kis falvakban a házak közt, és több lesz az utcai pálya is. Ennek megfelelően természetesen a taktikánkon is változtatni kell, hiszen a nyílt terepeken sokkal könnyebben észrevehetőek vagyunk, hiszen nincsen annyi tereptárgy, ami eltakarná főhősünket, ráadásul sokkal többször kell végrehajtani a küldetéseket fényes nappal, tehát nem lesz olyan sötét, ahol könnyen el lehetne bújni, és nehezebb lesz a hullákat is megfelelő helyre elrejteni. Szerencsére a hullák elrejtésében segít az egyik újítás, ugyanis a „megvilágítottság-mérőn" mozgó „pöcök" elkezd villogni, hogyha egy hullával a hátunkon, vagy valakit túszul ejtve olyan sötét helyre megyünk, ahol a hullát letéve/túszt leütve biztos senki nem fogja észrevenni a testet. Sajnos ez nem működik teljesen, ugyanis a pöcök villogása nem mindig jelent biztos rejtekhelyet a hullánk számára, én sokszor kaptam azért riadót a játék során, mert teljesen megbíztam a pöcök villogásában, és a hullát mégis észrevették, ugyanis ha olyan helyre teszed a hullát, ahol később egy „láthatatlan őrjárat" elhalad, akkor belebotlanak, és azonnal riadót fújnak. Tehát folyosók közepére, ajtók elé, és egyéb ilyen helyekre, ahol az őrök mozognak, még mindig nem szabad tenni a hullákat, hiába mondja azt a „megvilágítottság-mérő", hogy tökéletes a búvóhely, amit találtunk. Természetesen a külső helyszíneken a régi taktikák már nem működnek, amivel az első részben, vagy az épületekben próbáltunk sötétet generálni, hiszen a dzsungelben nincsenek lámpák, tévéképernyők, és monitorok, amiket kilőve sötétséget csinálhatsz magad köré.

Szerencsére a készítők a megváltozott körülmények miatt nehezebbé vált játékmenetet kompenzálták a riadók rendszerének újításával. Az első részben ugye több pályán elég volt egy rossz helyen hagyott hulla, vagy életben hagyott őr, vagy el nem kábított civil, hiszen az ezért kapott egyetlen riadó többször a küldetés végét jelentette (elég idegesítő volt, hogyha egy kamera előtt nem tudtál elég gyorsan átrohanni, akkor azonnal elvesztetted a küldetést). Az új rendszer szerint az ellenfél védelme három veszélyességi szintet különböztet meg. Ha észrevesznek, vagy rossz helyen rejtesz el egy hullát, akkor az első riadó még szinte semmi nehezítést nem okoz, ugyanis ekkor minden őr felvesz egy mentőmellényt, de mivel a játék során mindig, mindenkit fejlövéssel kell megölni, ezért ez túlélhető, még akkor is, ha adott esetekben megnövelik az őrök számát. Második riadó után viszont durvul a helyzet, egyrészt ugye megnövelik az őrök számát (van, hogy megduplázzák...), és minden őr sisakot vesz fel, ami azt jelenti, hogy egy őrnek akár két-három pontos fejlövést is be kell vinni ahhoz, hogy meghaljon, ami már akár két téged kereső őr esetén is jelentősen megnehezíti az életben maradást. És ha ezek után sem tudsz rejtve maradni, és egy harmadik riadóztatást is okozol, akkor elvesztetted a küldetést. Szerencsére, ha egy ideig elbújsz valahova, és ott meghúzod magad, akkor a riadóztatási szint csökken egy idő után. Azonban ez a rendszer sem él mindegyik küldetésnél, többször is olyan észrevétlennek kell maradnod, hogy egy riadó is a küldetés elvesztését jelenti. Azt, hogy hány riadóztatás után veszted el a küldetést, a főnököd, Lambert is mindig elmondja, és a képernyőn is jelzik.

Ezen kívül még bekerült egy-két újítás a játékba, ami megkönnyíti a dolgod. Az első, és legfontosabb egy új akció, a füttyentés. Lehet, hogy röhejesen hangzik, de az egyik legegyszerűbb, leghatékonyabb taktika is erre épül. A füttyentés szinte megegyezik a kólásüvegek dobálásával, tehát az őrök figyelmét vonhatod magadra, de azzal ellentétben a meglepődött őrök nem elindulnak körbenézni, hanem pontosan a hang irányába, vagyis feléd indulnak. Ezzel el lehet csalni őket az ajtók elől, és amíg körülnéznek, addig tovább

tudsz menni, de mint mondtam, az egyik legfontosabb taktika is a füttyögésre épül. A játék során nagyon sokszor fogsz ugyanis olyan helyzetbe kerülni, hogy egy kis szobában rekedsz, a szomszéd szobában pedig több őr járőrözik. Ilyenkor megvárod, hogy az egyik őr a közeledben járőrözzön, és ekkor egy füttyentéssel átcsalod abba szobába, ahol te vagy, itt pedig hang nélkül, észrevétlenül le tudod kapcsolni. Utána elrejted a hulláját, és ezt a trükköt eljátszod az összes életben maradt őrrel.

Tehát még egy pár, kisebb újítás került be a játékba, amik nem túl lényegesek, csak a kezelést teszik kicsit kényelmesebbé. Például a játék főmenüjét és a palm-topot elválasztották egymástól, és a kettőt már külön gombbal hívhatod elő. A másik ilyen újítás, hogy ha szükséged van valamelyik kütyüdre, akkor nem kell előkeresni az Inventory-ból, hanem a kütyü használata megjelenik az interakciós ablakban. Tehát ha mondjuk egy ajtó előtt állsz, akkor az interakciós ablakban azonnal megjelenik az optikai kábel, amivel benézhetsz az ajtó alá, és ha az ajtó kulcsra van zárva, akkor megjelenik az álkulcs használata interakció is.
Tehát nyugodtan elmondhatjuk, hogy a Pandora Tomorrow újításai mind nagyon jól sikerültek, és tökéletesen beleépülnek az eddig is tökéletes rendszerbe.

III.1.3.2. Képernyő (HUD) ismertetése

A játék képernyőjének vannak olyan részei, amik egyfolytában látszódnak, és vannak csak megadott időben megjelenő részek. Kezdjük a folyton látszódó részletekkel. Az első, és legfontosabb egy függőleges csík a képernyő jobb oldalán, ez jelzi az életed, ha elkezd fogyni a csík, az azt jelenti, hogy megsérültél, ha pedig teljesen elfogy, akkor meghaltál és vége a küldetésnek. A másik, körülbelül ugyanilyen fontosságú „mérőeszköz" a képernyő jobb alsó sarkában elhelyezkedő vízszintes csík, ami három részre van felosztva, és egy „pöcök" mozog rajta egyfolytában. Ez a csík, és a rajta lévő pöcök jelzi a megvilágítottságod, és azt, hogy mennyire vagy hallható. Ha a pöcök a csík bal felében van, az azt jelenti, hogy szinte láthatatlan vagy (ha a bal oldali rész bal sarkában van, akkor közvetlen közelről se vagy észrevehető, ha nem mozdulsz). Ha a pöcök a középső részen van, az azt jelenti, hogy jól el vagy rejtve, de közelről könnyen észrevehető vagy, ha pedig a csík jobb felében, akkor „ki vagy világítva, mint egy karácsonyfa", tehát még nagyobb messzeségből is könnyen észrevehető vagy. Ha egy hulla van nálad, és a pöcök elkezd villogni, az azt jelenti, hogy olyan helyen vagy, ahol a hullát biztos nem fogják észrevenni.

A csík felett van egy „harang" ikon, ami ha villog, az azt jelenti, hogy észrevettek, és az ellenfél riadót fúj. Az ikon mellett lévő számok azt jelzik, hogy hányas riadószint van, és hogy hányas riadószintnél veszíted el a játékot (tehát ha mondjuk 1/3 van odaírva, akkor egyes készültség van, és három riadó után elveszíted a küldetést). A harang ikon bal oldalán néha megjelenik egy boríték, ez azt jelenti, hogy az OPSAT-odra új információ, adat, vagy feladat került fel a küldetéssel kapcsolatban.

A csík alatt egy képet láthatsz a kiválasztott kütyüdről. Ha egy olyan kütyü van a kezedben, amiből csak egy megadott mennyiségű van nálad, akkor az eszköz képe mellett megjelenik egy szám is, ez jelzi, hogy az adott kütyüből mennyit használhatsz még. Ha egy lőfegyver van a kezedben, akkor a képe mellé le van írva, hogy mennyi lőszered van még a fegyverhez, és a fegyver jobb oldalán lévő ábra tájékoztat arról is, hogy az éppen használt tárban hány lőszer van még. Ha az SC-20K gépfegyvert választod ki, és kiválasztasz mellé valamilyen speciális lőszert, akkor az SC-20K képe mellett, bal oldalon megjelenik egy kép a kiválasztott lőszerről, a lőszer képe mellett pedig egy szám tájékoztat arról, hogy menynyi van nálad az adott speciális töltényből. Ha kütyüt akarsz választani, nyomd meg a „Quick Inventory" gombot, ekkor a képernyő alján megjelenik az Inventory, az összes kütyüd képével. Ha kiválasztasz egy lőfegyvert, és lenyomod a „használat" gombot, akkor a képernyőn megjelenik egy célkereszt. Ha pedig egy gránátot használsz, akkor a képernyőn több, különböző méretű kör jelenik meg, ezeknek a számát az egér mozgatásával változtathatod, és minél több kört látsz, annál messzebbre dobod a nálad lévő gránátot.

Ha éppen nincs nyitva az Inventory, akkor a képernyő alján egy üzenetet láthatsz, ami mindig az aktuális feladatod írja ki, vagy tájékoztat arról, hogy a küldetés elvégzése során ölhetsz-e embert vagy nem.

Következzenek a nem mindig megjelenő részek. Ezek közül legtöbbet a képernyő jobb felső sarkában lévő interakciós ablakot fogod látni. Ha egy olyan tárgy mellé állsz, amit Sam valamilyen módon használni tud, megjelenik az interakciós ablak, ahonnan kiválaszthatod az éppen elvégzendő akciót.

A képernyő utolsó része akkor jelenik meg, ha a főhadiszállásról beszélgetni kezdesz Lambert-tal, Grímsdóttir-ral, vagy Bruntonnal, esetleg valakik a környékeden beszélgetni kezdenek, ekkor a képernyő bal felső sarkában kiírják neked a párbeszédet.

III.1.4. Főszereplők

III.1.4.1. Sam Fisher

Sam Fisher a Third Echelon első számú Splinter Cell kéme. Sam a világtörténelem több fontos évtizedét kémkedéssel töltötte. Nem csak hogy túlélte ezt az időszakot, de kemény munkájának, kíváncsiságának és becsületességének köszönhetően tökélyre fejlesztette kémkedési tudását. Nagyon körültekintő, és teljesen tudtában van képességeinek, és tudja, hogy a túlélés néha csak a vakszerencsén múlik. Tudja, hogy ő is csak egy ember, és nem akar meghalni. Kicsit furcsa és sötét humora van. Csendes, ösztönös, figyelmes valaki, aki névtelenül, kívülről védi a békét. Harc, kémkedés, és állandó tréning jellemezte a felnőtt életét, a taktikai tapasztalata az ösztöne része lett. Most már öregebb, úgyhogy nem érdekli a dicsőség. Ha harcol, az azért van, mert tudja, hogy jó ok van rá, és tudja, hogy ő a megfelelő a feladatra.

A munkába való visszatérése után megállította az őrült Kombayn Nikoladze-t, de még mindig nem pihenhet le, ugyanis egy Suhadi Sadono nevű férfi talán még az eddigieknél is nagyobb veszélyt jelent az Amerikai Egyesült Államok számára. Fisher-nek ki kell derítene, hogy milyen fegyverrel rendelkezik Sadono, és meg kell állítani a férfit, ha elbukik, a következmények végzetesek lehetnek...

III.1.4.2. Irving Lambert

Lambert ezredes a kapcsolat a terepre kiküldött ügynök (vagy

ügynökök) és a Third Echelon csapata között. Ő Sam fő információforrása, egy kommunikátoron és egy kamerán keresztül tartják folyamatosan a kapcsolatot. Sam tőle tudja meg az új feladatokat, és Lambert mondja el neki azokat az eseteket, amik ha bekövetkeznek, akkor Sam nem folytathatja a missziót.

III.1.4.3. Anna Grímsdóttir

Grímsdóttír az NSA egyik számítógépes szakembere. Ha Sam egy számítógépen fontos, védett adatokat talál, akkor Grímsdóttír távolról feltöri a védelmet, majd elemzi az információkat, különböző rendszerekbe tör be, tehát az ő feladata körülbelül ugyanolyan fontos, mint Sam-é, hiszen az általa megszerzett információk akár az egész világ sorsáról dönthetnek...

III.1.4.4. D. P. Brunton

Brunton az Árnyékháló (Shadow-Net) csoport tagja, néha fogod hallani a játék során, ahogy Lambert-tel beszélget, és ő is fog néha Sam-nek tanácsokat adni.

III.1.4.5. Douglas Shetland

Sam régi barátja és volt társa, ma egy katonai vállalkozás vezetője.

III.1.4.6. Frances Coen

Az előző részben megölt Junior Wilkes helyett érkező Coen lesz a Pandora Tomorrow-ban is Sam szállítója, ő viszi el őt minden küldetés helyszínére, majd ha Sam sikeresen elvégezte a feladatot, akkor elszállítja onnan.

III.1.4.7. Ingrid Karltshon

Ingrid egy CIA ügynök, aki kétszer is segíteni fogja Sam-et a játék során. Sikerült Sadono bizalmát megszereznie, a férfi tolmácsaként akárhova beléphet a tévéstúdióban, ahol Sadono felvételt készíttet magáról, így hatalmas szerepet játszik a terroristavezér elfogásában.

III.1.5. Főellenfelek

III.1.5.1. Soth

Ő a „Meggyötört pingvin", volt CIA ügynök, aki egy akna miatt elvesztette a fél lábát. Sokáig nem lehetett tudni, hogy kinek dolgozik, de végül kiderül, hogy a terroristák oldalán áll, mivel bosszút akar állni az Egyesült Államokon az őt ért megpróbáltatásokért.

III.1.5.2. Dahlia Tal

Az izraeli titkosrendőrség tagja, Sam-et fogja segíteni Jeruzsálemben, de nem biztos, hogy száz százalékosan meg lehet benne bízni...

III.1.5.3. Suhadi Sadono

Az indonéziai Darah Don Doa gerillacsoport vezetője, akit több száz fanatikus segít abban, hogy megbüntesse az Amerikai Egyesült Államokat, mert Sadono szerint már kibírhatatlan az USA kapzsisága. Sadono-ból igazi legenda lesz, állítólag elkerülik a golyók, de ha ez nem is igaz, remek tervet dolgozott ki, hogy még véletlenül se ölhesse meg senki...

III.2. Végigjátszás

A kezeden lévő bilincs kinyitásához nyomkodd az iránygombokat, és ha valamelyik lenyomása után hallasz egy kattanást, akkor azt az iránygombot nyomd addig, amíg nem hallasz még egy kattanást. Ezt ismételd addig, amíg ki nem nyitod a bilincset.

III.2.1. Dili - Infiltrate the U.S. Embassy

▶ *Az USA Nagykövetsége, Dili, Kelet-Timor*
▶ *2006. Március 28., 18:27*

Hatolj be a nagykövetségre!

A Suhadi Sadono vezette „Darah Dan Doa" indonéz gerillacsoport megtámadta az Amerikai Nagykövetséget Dilíben, hogy megtorolja az USA kelet-timori katonai bázisának létesítését.

III.2.1.1. Beginning Docks

Sétálj a peremhez, és ugorj fel rá, utána húzd fel magad. Indulj előre, ekkor magyarázza el Lambert a láthatóság- és zajmérő lényegét. Ennek tudatában a megvilágított résznek a szélén menjél, és menj tovább. Az út végén „menj neki" a létrának, hogy Sam felkapaszkodjon rá, és mássz fel. Odafent találsz egy lejtős drótkötelet, ugorj fel rá, ekkor Sam automatikusan végigcsúszik rajta. A túloldalt a kötél mellett van egy gerenda, ami a szemben lévő házhoz vezet át. Ugorj rá a gerendára, és az iránygombokkal kezdj el mászni a túloldalra. Amikor a kerítéshez érsz, az „ugrás" gombbal húzd fel a lábad, és mássz el a kerítés felett, el a házig. Ha végigértél, akkor a „guggolás" gombbal ugorj le a gerendáról.

III.2.1.2. Empty Houses

Kanyarodj le balra, és menj el az ajtóig. Az ajtó előtt állva nyomd le az „interakció" gombot, a megjelenő interakciós ablakból válaszd ki a „Hajszáloptika" interakciót. Mivel a szobában nincsen senki, nyugodtan beléphetsz, ehhez nyomd meg újból az „interakció" gombot, és az interakciós ablakból válaszd ki az ajtó kinyitását. Odabent menj el a következő ajtóig. Ez az ajtó zárva van, úgyhogy a kinyitásához válaszd az interakciós ablakból a tolvajkulcs használatát. Az ajtót ugyanúgy kell kinyitni, ahogy a játék legelején a bilincset, tehát nyomkodd az iránygombokat, az egyik lenyomása után hallasz egy kattanást. Utána ezt az iránygombot nyomkodd addig, amíg még egy kattanást nem hallasz. Ezt ismételd addig, amíg ki nem nyílik az ajtó. A szobában van egy cső, ennek menj neki, hogy Sam felkapaszkodjon rá, és mássz fel az emeletre. Odafent nyisd ki a csapóajtót az „interakció" gombbal, és ugorj le. Menj ki a házból, ekkor Lambert bemutatja az új összeköttőt, aki el is magyarázza gyorsan a „szabályokat" az első küldetéshez. Tehát nem szabad megölnöd senkit, és ha egy riasztó is megszólal, elvesztetted a küldetést. Menj le a lépcsőn, és sétálj el a kerítésig. Itt guggolj le, és leguggolva menj el az erkély alatt. Menj fel a lépcsőn, sétálj el a következő lépcsőig, vedd fel a töltényt az „interakció" gombbal, és menj le a lépcsőn. Állj a kerítés mellé, és nyomd le a „falhoz tapadás gombot, hogy elférj a kerítés és a ház között. A kerítés végén nyomd le az „interakció" gombot, hogy egy SWAT-perdüléssel észrevétlenül átperdülj a másik kerítéshez. Ekkor a játék azt mondja, hogy vedd elő a pisztolyod, és kihajolva lődd le a lámpát, de ennek semmit értelme, ugyanis a dobozon üldögélő katona észreveszi a fényforrás eltűnését, és elkezd téged keresni. Inkább leguggolva

lopakodj a katona mögé, és amikor az interakciós ablakban megjelenik az elkapás interakció, akkor nyomd le az „interakció" gombot. Ha elkaptad a férfit, akkor vedd elő a „használat" gombbal a pisztolyod, és most lődd le a lámpát, hogy utána egy sötét sarokban leüthesd a férfit. Indulj tovább, ekkor a program szól, hogy vedd fel a hőlátó szemüveget. Most hallgass rá, ekkor a hőlátó szemüveggel megláthatod, hogy az előtted lévő útra aknák vannak telepítve. Guggolj le, és menj be az erkély alá, itt végig tudsz menni. Menj tovább, de a hőlátót hagyd bekapcsolva, ugyanis nemsokára újabb aknák várnak rád. Itt állj fel a mellettük lévő dobozra, és ugorj fel erről a ház peremére, ahol Sam automatikusan megkapaszkodik. Mássz végig a peremen, a végén pedig a guggolás gombbal ereszkedj le. Menj tovább, és balra menj be a két ház közé. Itt kipróbálhatod a „Jean Claude van Damme" mozgás fejlesztését. Ugorj fel, utána gyorsan nyomd le még egyszer az ugrás gombot, és tartsd nyomva addig, amíg Sam meg nem tartja magát a két fal között. Mint láthatod, hősünk már nem terpeszállásban tartja magát, hanem nekitámaszkodik az egyik falnak, és az iránygombokkal váltogathatsz a két fal között, hogy melyikre támaszkodjon. Dőlj rá a jobb oldali falra, és az „ugrás" gombbal ugorj fel a peremre. Mássz el arra a részre, ahol egyenes a perem, és húzd fel magad. Menj el balra a szobába, és innen menj ki az ajtón. Ekkor Lambert és Grim üzennek, hogy van egy vizesárok, ami a Nagykövetség bejárata alá vezet be, és itt valószínűleg be tudsz jutni. Menj végig a szobán, a végén pedig csússz le a csövön. Itt menj be a vízbe, és csendben indulj el. Pár méterrel arrébb a víznek egy része meg van világítva, itt az árnyékban maradva menj ki a partra a bal oldalra. Kerüld meg a hidat, utána menj vissza a vízbe. Nagyon lassan menjél, ugyanis gyors mozgással felverheted az itt élő vízimadarakat, és a zajra felfigyelne az őr. Az épület végénél gyere ki a vízből, és lopakodj el a dobozon ülő férfi mögé. Kapd el, és az „interakció" gombbal vallasd ki. Miután elmondta a szükséges információkat Sadono védelméről, vonszold be a kis kuckó mögé, és üsd le. Ekkor meghallod, hogy valaki tüzet kér a frissen leütött férfitől, úgyhogy maradj a ház mögött. Várd meg, hogy a férfi körülnézzen, utána visszamegy a házba. Ha bement, menj el a falhoz, itt van egy cső. Ezen mássz fel.

- *Az USA Nagykövetsége, Dili, Kelet-Timor*
- *2006. Március 28., 19:34*

Szerezd vissza/semmisítsd meg a hírszerzési anyagot!

Egy katonai magántársaság vezetője, Douglas Shetland fogságba esett a követségen, birtokában olyan hírszerzési anyagokkal, mely nem kerülhet az ellenség kezébe.

Melletted van egy létra bal oldalt, mássz fel rá, utána a következő létrán is mássz fel. Itt lassan, és halkan indulj el, de az ablak előtt állj meg, ugyanis az mögött egy őr kémlel ki, és ha elmész az ablak előtt akkor mindenképp észrevesz, úgyhogy itt az ideje kipróbálni az egyik újítást, a füttyentést. Füttyents egyet, ekkor az őr ellép az ablaktól, és értetlenül körbenéz, hogy ki füttyentett. Amíg gondolkozik magában, menj el az ablak előtt, de utána megint állj meg. Lambert szól, hogy Sadono ott van előtted, éppen egy túszt kérdez ki, utána kivégzi. Az ezután következő párbeszédből kiderül, hogy Shetland-ot teljesen elkülönítették a többi túsztól, és ki akarják vallatni. Guggolva menj el az ablak alatt, és végig sötét helyen maradva, az üvegcserepeket kikerülve menj végig az erkélyen. A végén az „interakció" gomb lenyomásával mássz át a csőre, amikor melléállva megjelenik az interakciós ablak. Mássz fel a csövön, és kapaszkodj át róla a tetőre. A tetőn kapaszkodva mássz el az ablak felé, és ugorj le az ablakhoz. Az „interakció" gombbal nyisd ki az ablakot, és hangtalanul ugorj be a szobába. Hátulról közelítsd meg a Shetland-ot kínzó katonát, kapd el, húzd be a szoba egyik sötét sarkába, és üsd le, utána vedd el tőle a töltényt. Utána beszélj Shetland-dal, aki ad egy memóriakártyát rajta egy indonéziai dialektussal írt e-maillel. Lambert megmondja, hogy a Nagykövetségen van egy, Ingrid Karltshon nevű nő, aki le tudja fordítani. Grímsdottír megpróbálja vele felvenni a kapcsolatot, addig te indulj a nő keresésére. Menj ki a bal oldali ajtón, ekkor abban a teremben találod magad, ahol az előbb Sadono kivégezte a túszt. Sadono már elment, csak egy őr maradt, aki neked háttal áll az ablakban. Lopakodj be mögé (de vigyázz, hogy ne lépj rá az üvegszilánkokra, mert akkor azonnal lebukszj), és üsd le. Rejtsd el a testét, utána lépj be az ajtón a szomszéd szobába, és innen is gyere ki. Menj le a lépcsőn, és guggolj le a sötétben. Két őr a szoba távoli felében üldögél, egy másik pedig körbe-körbe járkál a szobában, és amikor körbeér a szobán, megáll tőled egy pár méterre egy pár másodperc erejéig. Ekkor lopakodj mögé, és kapd el, majd a sötétben üsd le. Utána egy füttyentéssel tereld el a másik két őr figyelmét, ugyanis a folyosóra, amerre menned kéne, pont mögöttük lehet bekanyarodni. Ha eltávolodtak az úttól, akkor gyorsan rohanj oda, és kanyarodj le a folyosóra (ha az őrök futás közben észrevesznek, az se hatalmas probléma, ugyanis riadót nem fújnak, és a folyosóra már nem követnek). A folyosó közepén van egy kapu, ami az udvarra vezet, itt menj ki. Az udvar túloldalára kéne eljutnod egy toronyba, három út is vezet, egy az udvaron keresztül, egy a bal oldali folyosón, de ezen van egy automata gépfegyver, ez azonnal széttőne, ahogy a folyosóra lépsz. A harmadik út a jobb oldali folyosó, de ennek a vége le van zárva egy ráccsal, úgyhogy kénytelen leszel középen menni, ott viszont két keresőfény is mozog. De mint ahogy a bejátszás utáni Lambert-tel való párbeszéded után kiderül, kifejezetten jól jönnek azok a keresőfények, ugyanis a toronyban álldogáló őrön éjjellátó készülék van, úgyhogy végig a keresőfényben mozogva kell átjutnod a túloldalra, hiszen a fény elvakítja az éjjellátót, és így nem lát meg téged az őr. Szóval válts át legnagyobb sebességre, és várd meg, hogy a keresőfény melléd érjen, ekkor rohanj bele, és amerre mozog, te végig menj utána, egészen addig, amíg el nem érsz a toronyig. Itt menj az ajtóhoz, és lépj be rajta. Menj fel a lépcsőn, és utána a következőn is, ugyanis a lépcső előtt áll az éjjellátós őr, szerencsére neked háttal. Lopózz mögé, kapd el, és lődd ki az egyik lámpát, hogy sötétben üthesd le az őrt. A szomszéd szobában megtalálod Ingridet, aki lefordítja az e-mailt, ami egy franciaországi találkozóról szól. Ezután már csak annyi feladatod maradt, hogy kimenj az épületből, és eljuss a falu végébe, ahol Coen fog várni a helikopterrel. Csakhogy a faluban lévő reflektorok miatt túl jó célpont lenne a helikopter, ezért neked mindegyiket le kell kapcsolnod. A Nagykövetségről való kijutást egyszerűsíti, hogy mostantól kezdve akárhány ellenfelet megölhetsz. Menj ki az ajtón, és menj le a két lépcsőn. A legalsó lépcső melletti ajtón menj ki. Balra, nem messze tőled egy őr pont ekkor indul el a két ház közé. Mielőtt visszajönne, rohanj be a teljesen árnyékos területre, és itt várd meg guggolva, pisztollyal a kezedben. Ha visszajött, akkor megáll egy pár másodpercre, ekkor lődd fejbe, utána rejtsd el a hulláját. Mássz fel a létrán, és a kapcsolóval kap-

csold le a reflektort. Mássz le, és menj el a ház mellett. Itt is járőrözik egy őr, egy kis területen megy előre-hátra. Amikor éppen háttal van neked, itt is guggolj be az árnyékos részre, és ha közel jön hozzád, akkor lődd fejbe, és rejtsd el a hulláját. Itt is mássz fel a létrára, kapcsold le a reflektort, és mássz le. Menj fel a lépcsőn, menj végig az úton, és szállj be a csónakba.

▶ *Az USA Nagykövetsége, Kelet-Timor*
▶ *2006. Március 28., 20:12*

A Shetland palmtopjából kinyert információ kapcsolatot tárt fel egy, e-mailjeiben magát „Meggyötört pingvinnek" nevező, valószínűleg ellenséges ügynök, és a párizsi Saulnier Kriotechnikai Kutatólaboratórium között.

III.2.2. Paris - Infiltrate Saulnier Cryogenics lab

▶ *Saulnier kriotechnikai labor, Párizs, Franciaország.*
▶ *2006. Március 30., 04:12*

Azonosítsd Sadono zsoldosvezérét!

Egy ellenséges ügynök, aki a „Meggyötört pingvin" fedőnevet használja, egy csapat francia és szír zsoldos élén betört a Saulnier Kriotechnikai Laboratóriumba.
Kövesd őket a behatolás útvonalán, kutasd ki a szándékaikat, és azonosítsd a „Meggyötört pingvint"!

III.2.2.1. Train Station

Mássz le a létrán. Kanyarodj le jobbra, itt van egy őr, gyorsan mesterlövészkedve lődd fejbe, mielőtt elmenne (ehhez válaszd ki a puskát az Inventory-ból, utána nyomd meg a „használat" gombot, és ha megjelent a célkereszt, akkor vedd elő a távcsövet a hozzá tartozó gombbal). Rejtsd el a hullát, utána az első ajtón lépj be a kiszuperált metrószerelvénybe, és indulj el benne. Mássz át középen a hordókon, majd menj a szerelvény végére, és állj be a fal mellé, ahol jó sötét van. Innen látsz két őrt, akik beszélgetnek egy kicsit, utána elindulnak járőrözni. Az egyik a metró mellett, a másik pedig a szerelvényben őrködik. Amikor a szerelvényen őrködő zsoldos elmegy melletted, akkor ugorj le a szerelvényről, és itt várd meg azt a pillanatot, amikor a zsoldos háttal van neked, és a másik pedig még jó messze van. Ekkor rohanj át az átjárón. Menj végig a folyosón, el a tűz mellett. Ezzel elérsz a laboratóriumhoz, de itt akkora tűz van előtted, hogy nem tudsz rajta átmenni. Grímsdottír ötletére lőj bele egyet a csövön lévő két szelepbe, így a csőből kifolyó víz eloltja a tüzet.

III.2.2.2. Books And Computers

Menj az ajtóhoz, de mielőtt kinyitnád, nézz be a száloptikával. Odabent egy zsoldos járőrözik, és minden polc közé bemegy egyszer a járőrözés során, mielőtt visszatérne az ajtóhoz. Várd meg, hogy elinduljon, ekkor nyiss be a szobába, és az első könyvespolc sarkában várd meg az érkezését, ha pedig megáll szinte melletted körülnézni, lődd fejbe. Rejtsd el a hulláját, menj el a következő ajtóhoz, és nyisd ki. Odabent két zsoldos járkál, várd meg, hogy mind a ketten a szoba távoli sarkába menjenek, ekkor kapcsold le a lámpát az ajtó mellett lévő kapcsolóval. A két őr egyszerre elindul a kapcsolóhoz, te ekkor indulj el közepes sebességgel a szobából kivezető ajtóhoz, és gyorsan menj ki, mielőtt visszakapcsolnák a lámpát és észrevennének. Az itt lévő ajtót nyisd ki álkulccsal, utána lépj be az előadóterembe.

III.2.2.3. Three Suspicious Guys

A terembe hamarosan belép három zsoldos, a vezetőjük pedig kiadja a parancsot, hogy kutassák át az előadóterem minden zugát, de szerencsére végül nem nézik át túl részletesen, ha bebújsz a terem jobb oldali sarkába, akkor nem fognak észrevenni. Miután körülnéztek, a vezető elhagyja a termet, a másik kettő pedig itt marad őrködni. Az a zsoldos, amelyik jobb oldalon van, egy pár másodpercet vár, és átmegy a terem másik oldalára, és onnan csak sokára fog visszajönni, úgyhogy inkább menj át a bal sarokba, és itt várd meg, hogy a járőröző zsoldos megálljon a közeledben, ekkor kapd el, és üsd le a sarokban. Szerencsére a teljes sötétség miatt a másik zsoldos egyáltalán nem látja, mit tettél a társával, úgyhogy őt nyugodtan fejbe lőheted. Rejtsd el az ő hulláját is, és vedd el az egyik hullától a töltényt, a másiktól pedig az adatkártyát. Gyere ki a teremből, és nyiss be a kapun. Az ablakok mögött lévő teremben két zsoldos van, akik elkezdik pusztítani a számítógépeket. Van bent a sarokban egy piros háttérképű számítógép, ha ezt elpusztítják, vége a küldetésnek, úgyhogy gyorsan meg kell ölnöd őket. Menj az ajtóhoz, és az itt romboló zsoldost gyorsan lődd fejbe (vagy lőjél bele egy sokkolót, akkor nem kell a célzással szenvednedl), utána füttyents egyet, hogy a másik zsoldos megálljon körülnézni, honnan jön a hang. Ezt a körülbelül két másodperces szünetet kihasználva lődd őt is fejbe. Vedd el a hulláktól a zártörőt és a töltényeket, utána használd a számítógépet, amit meg kellett védened.

III.2.2.4. Bomb Time

Grímsdottír a számítógépből megtudta, hogy a „Meggyötört pingvin" csak az adatbázist kereste, tehát valószínűleg egy bizonyos lefagyasztott hulla érdekli. Grímsdottír arra is rájön, hogy a zsoldosok élesítettek egy időzített bombát, ezt kell megtalálnod, mielőtt robban. Menj ki a teremből, és indulj el a folyosó felé, de még ne lépj ki az árnyékból, ugyanis a folyosón van két zsoldos. Az egyik pár másodperc múlva elmegy, de a másik ott marad őrködni, őt lődd feje. Rohanj az ajtóhoz, ami be van zárva, és nyisd ki a zártörővel. Odabent van a bomba, hatástalanítsd az „interakció" gombbal. Gyere ki a szobából, most már van időd elrejteni a hullát, és utána lődd ki a lámpát a pisztollyal, hogy biztos ne találja meg senki a hullát. Lépj be az ajtón.

▶ *Saulnier Kriotechnikai Labor, Párizs, Franciaország*
▶ *2006. Március 30., 04:32*

Azonosítsd Sadono zsoldosvezérét!

III.2.2.5. Motion Detectors 101

Menj fel a lépcsőn, de a lépcső tetején állj meg, és vess egy pillantást a falon lévő piros tárgyra. Ez egy mozgásérzékelő, ami érzékeli ha elhaladsz mellette, és riadóztatja a zsoldosokat. Persze Sam Fisher ki tudja játszani, ezt ugyanúgy kell, mint a mozgásérzékelő bombákat, tehát a leglassabb sebességre váltva, nagyon óvatosan mész el mellettük. Ha átjutottál a mozgásérzékelőn, menj fel a lépcsőn. Itt egy zsoldos járőrözik, kiiktatása nem lesz túl nehéz, várd meg a sarokban, hogy megálljon melletted, ekkor lődd fejbe, és rejtsd el a hulláját. Álkulccsal nyisd ki az ajtót, és nyiss be

a bal oldali ajtón. Azonnal rohanj leguggolva a számítógéphez, ugyanis a terem tele an kamerákkal. Használd a számítógépet. Grímsdottírnak köszönhetően megtudod, hogy a „Meggyötört pingvin" lefagyasztott agyakat akar megszerezni. Ugyanúgy, ahogy bejöttél, a sötétben rohanva rohanj ki a szobából, és nyissd ki a kódos ajtót a következő kóddal: 2457. A teremben kapcsold le a lámpát, erre a folyosón álldogáló zsoldos bejön, hogy visszakapcsolja azt. Te természetesen a sötétben gubbasztva várd meg, és amikor odaáll a kapcsolóhoz, akkor hátulról üsd le, és rejtsd el a testét, utána vedd el tőle az adatkártyát. Gyere ki a szobából, szép lassan menj el a mozgásérzékelő mellett. Nyisd ki az ajtót, és a lépcső aljáról lődd le a kamerát. Menj fel a lépcsőn.

III.2.2.6. Sam's First Wall Mine

A lépcső tetején vár rád egy falra kitapasztott akna. Hatástalanítani ugyanúgy kell, mint az első részben, de azok kedvéért, akik azzal nem játszottak, leírom még egyszer: mivel a bombában mozgásérzékelő van, ezért nagyon lassan kell megközelíteni, nehogy felrobbanjon. Ha már a bomba mellett állsz, várd meg, hogy a lámpa zölden villanjon, és ekkor, csakis ekkor nyomd meg az „interakció" gombot, ekkor Sam hatástalanítja a bombát, majd elrakja az Inventory-ba. Ha az „interakció" gomb lenyomása után a bomba pittyegése felgyorsul, az azt jelenti, hogy valamit elrontottál, és kezdj el rohanni olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak tudsz, ugyanis a bomba fel fog robbanni. Ha hatástalanítottad, menj fel a lépcsőn.

III.2.2.7. Double Trouble

Az ajtó alatt nézz be a száloptikával, és várd meg, hogy az őr kimenjen a teremből, a másik pedig elforduljon az ajtótól. Ekkor nyiss be, és az ajtóval szemben álló őrt lődd fejbe. Gyorsan vidd a hulláját az ajtó melletti falhoz, és itt várd meg, hogy az őr, aki az előbb kiment a teremből, visszajöjjön. Őt is lődd fejbe, utána rejtsd el a hulláját, és az első zsoldostól vedd el a repeszgránátot. Használd a számítógéped, utána menj a folyosó végére a kóddal zárt ajtóhoz, és nyisd ki a most megszerzett kóddal (a kód: 7562).

III.2.2.8. Mmm, Brains

Odabent megtalálod a földre leszórva az agyakat. Lambert-től megtudod, hogy a biztonsági őr, akit mindenki keres, lefényképezte a „Meggyötört pingvint", de megsérült, és bezárta magát a testfeldolgozóba, ahol kiveszik a hullákból az agyakat. Menj be a másik szobába, és itt kapcsold ki az automata löveget a függöny mögött lévő kapcsolóval. Utána lopakodj be a neked háttal álló őr mögé, üsd le, és rejtsd el a hulláját. Nyisd ki az ajtót a tolvajkulccsal, utána indulj el az úton. A zsoldosok beszélgetéséből kiderül, hogy nem tudják kinyitni az ajtót, ami az őrhöz vezet, és segítséget kértek a többiektől. Lőj oda hozzájuk egy altatógázas kamerát, és altasd el vele őket. Menj be a folyosóra, itt van egy akna, a hatástalanítása után oda tudsz menni a kötszerhez. Ha meggyógyítottad magad (persze ha volt sérülésed), nyisd ki az ajtót.

III.2.2.9. Into The Vault

A szobában van a plafonon egy szellőző, ugorj fel az alatta lévő szekrényhez, erről pedig be a szellőzőbe. A zsoldosok elkezdtek keresni valami gyúlékony anyagot, amivel bejuthatnak az őrhöz. Szerencsére te a szellőzőben balra lekanyarodva azonnal az őrhöz jutsz. Az „interakció" gombbal kérd el tőle a telefont. Miután megnézted a képet, a bejátszásból kiderül, hogy a zsoldosok találtak robbanószert, és elindul az időmérő, hogy mennyi idő múlva robbantják ki az ajtót. Gyorsan ugorj fel a szekrényre a szellőző alatt, innen pedig be a szellőzőbe. A szellőzőben várd meg a robbanást, ami megöli Francois-t, de eltünteti a szellőzőből a gázokat, ami miatt eddig nem tudtál egyenesen menni. Erre menj ki a szellőzőből, ugorj le, és sétálj Coen autójához.

▶ *Saulnier Krotechnikai Labor, Párizs, Franciaország*
▶ *2006. Március 28., 20:12*

A Meggyötört pingvinről" készült kép Norman Soth CIA-ügynököt ábrázolja. Bár az Echelon sem tudja megmondani, hogy Soth barát-e, vagy ellenség, Grímsdottír sikeresen nyomára bukkant egy Nizza felé tartó vonaton, „Jonathan Poindexter" álnéven.

III.2.3. Paris-Nice - Meet Soth

▶ *Hesperia Express, Párizs-Nizza, Franciaország*
▶ *2006. Április 2., 21:52*

Találkozz Norman Soth-tal!

Norman Soth, a CIA által kiképzett ügynök a délnek tartó Hesperia Expresszen utazik, egy csapat francia-szír zsoldos társaságában.

Keresd meg, és kérdezd ki Soth-ot, hogy kiderítsd, a hazájának, vagy az ellenségnek dolgozik-e!

III.2.3.1. Train Landing

Indulj el a vonat tetején előre, de maradj végig guggolva, ugyanis ha megpróbálnál ugrani egyet, vagy felállni, akkor az ellenszél azonnal hátrarepítene két-három métert. Menj el a kocsi végéig, itt ugorj le az ajtóhoz, és menj be. Egy füttyentéssel vond magadra az őr figyelmét, és amikor hátrajön hozzád körülnézni, akkor próbálj a háta mögé kerülni, és üsd le (ha észrevenne sem nagy baj, ugyanis nincs rádiója, és ha elkezd rohanni a riasztóhoz, ami az ajtó túloldalán van, simán utána futhatsz, és leütheted, miközben nyitja az ajtót). Megölni nem szabad a kalauzt, ugyanis Lambert pont most magyarázta el a szabályokat. Ha riadót fújnak, a küldetésnek vége. Ha Soth észrevesz, a küldetésnek vége. Ha megölsz bárkit, a küldetésnek vége. Ennek tudatában keresd meg a földön a csapóajtót, és mássz le rajta. A vonat aljára kapaszkodva mássz el addig, ameddig tudsz, szerencsére ahol egy akadály miatt nem tudsz továbbjutni, pont ott van egy csapóajtó, amin felmászhatsz.

III.2.3.2. Another Complication

Grímsdottír kiderítette, hogy Soth fülkéjében utaznak vele zsoldosok, és legalább két másik zsoldos a turistaosztályon vegyült el, úgyhogy nagyon óvatosnak kell lenned. A kapcsolóval nyisd ki az oldalajtót, lődd ki a lámpát, utána menj ki a fülkéből. Kapcsold le a lámpát, ekkor egy civil elindul megkeresni a kapcsolót. Ha odaért melléd, üsd le, utána azonnal kapd a hátadra, és menj vissza vele a fülkébe, ugyanis az egyik zsoldos elindul járőrözni. Benéz a fülkébe is, de mivel kilőtted a lámpát, ezért a sötétben nem vesz észre. Ha elment, tedd le a civilt, utána száloptikával nézz ki az ajtón, és ha a zsoldos visszament a kocsiba, akkor gyere ki, és menj be a bal oldali ajtón. Itt van a két oldalajtó, amit az előbb kinyitottál, nyisd ki a bal oldalit, és a csövön mássz fel a vonat oldalára. Kezdj el mászni jobbra, de az egyik ablak mögött ül egy civil nő, aki egy-

folytában kinéz az ablakon, úgyhogy itt állj meg az ablak előtt. Várj egy kicsit, körülbelül fél perc múlva hátradől pihenni, ekkor mássz át az ablak előtt, és gyorsan a következő ablak előtt is, hogy az itt ülő zsoldos ne vegyen észre. A következő pár ablak mögött el van húzva a függöny, úgyhogy itt nyugodtan mászhatsz, de a legutolsó előtt úgyszintén állj meg, ugyanis ide szokott leülni a járőrözés után a zsoldos. Ha elment, mássz el az ablak előtt, és mássz le a csövön. Nyisd ki az ajtót, utána mássz be. Menj be a két következő ajtón.

III.2.3.3. Let's Find Soth

A két kocsi között várd meg, hogy a kalauz elmenjen. Amikor belépsz a kocsiba, az első fülkében ülő férfi észrevesz, de ha gyorsan leütöd, nem tud szólni senkinek. Menj a 18-as fülkéhez, ha bekapcsolod a hőlátót, láthatsz bent egy egylábú férfit, Soth az. Menj be, és beszélj vele. Elmondja az összekötője nevét, de mielőtt tovább beszélhetne, jön egy zsoldos, és beszól Soth-nak, hogy telefonja van. Soth elmegy telefonálni, Lambert-ről kiderül, hogy hazudott az összekötőjével kapcsolatban, úgyhogy hackeld meg a laptopját, utána le kell hallgatnod a beszélgetését lézermikrofonnal. Ha Soth elment az ajtótól, használd a számítógépet, utána állj az ajtóba, és várd meg, hogy Soth kimenjen a kocsiból. Ekkor rohanj utána, és a három ajtón keresztül menj be a büfékocsiba. Soth elmegy a kocsi végébe, és ott elkezd telefonálni. Ekkor válaszd ki az Inventory-ból a lézermikrofont, nyomd meg a „használat" gombot, és irányítsd rá Soth-ra a mikrofont. Ha jól csináltad, Soth körül megjelenik egy zöld téglalap, és hallod a beszélgetést. Ha Soth befejezte a telefonálását, bújj be a sarokba, és várd meg, hogy kimenjen az egyik őrrel együtt.

III.2.3.4. Move Out

Ha kimentek, lopakodj a másik őr mögé, kapd el, és vidd be egy sötét helyre, utána az ajtón menj be a poggyászkocsiba. Ekkor Soth riadót fúj, de szerencsére Lambert visszavonja azokat az utasításokat, amik szerint nem ölhetsz, és nem fújhatnak riadót a zsoldosok. Egy zsoldos utánad jön a kocsiba, őt gyorsan lődd le, és ha megsérültél, gyógyítsd meg magad a falon lévő kötszerrel. A hullát már nem kell elrejtened, inkább gyorsan mássz fel a lépcsőn. A vonat tetején állva látod Coen gépét, oda kell elrohannod, de közben Soth helikopteréről elkezdnek rád lőni, úgyhogy válts legnagyobb sebességre, és fuss a helikopterhez, ott pedig ugorj rá a neked kieresztett kötélre.

▶ *Hesperia Expressz, Párizs-Nizza, Franciaország*
▶ *2006. Április 2., 22:40*

A Soth laptopjából megszerzett információk között szerepelt egy „springfield-i bemutató" is, egy feltételezett, minden bizonnyal halálos támadás amerikai célpontok ellen.
Soth továbbutazhatott Jeruzsálem felé.

III.2.4. Jerusalem - Identify the biological agent

▶ *Geula negyed, utcai piac, Jeruzsálem, Izrael*
▶ *2006. Április 5., 01:01*

Azonosítsd a biológiai ágenst!

A Third Echelon kapcsolatot gyanít Suhadi Sadono „springfield-i bemutatója" és egy ismeretlen biológiai ágens feketepiaci értékesítése között.

Találkozz Dahlia Tallal, az izraeli hírszerzés ügynökével, és segítségével hatolj be a feketepiac raktárába!

III.2.4.1. Peace And Love

Ha beszélsz Coen-nel, megtudhatod tőle, hogy ma estére a hatóságok kijárási tilalmat vezettek be, úgyhogy civilekkel nem nagyon fogsz találkozni az utcákon, viszont rendőrrel annál többel. Menj fel a lépcsőn, Lambert ekkor közli veled a feladatod. Az SC2000-ed egy helyi fegyverkereskedőnél van átalakításon, hogy kisebb legyen a hangkibocsátás. Az öreg egy kis bolt hátulján dolgozik, ott vár rád. A lépcső tetején vigyázz, hogy kerülj el a lámpa által okozott fényt. Az út végén egy rendőr járőrözik, várd meg, hogy megálljon a rács mellett, ekkor gyorsan kanyarodj le balra, de vigyázz, hogy úgy menj el az ajtó előtt, hogy a bent üldögélő férfi ne vegyen észre. Itt járőrözik még egy rendőr, várd meg, hogy elmenjen jó messzire a lépcsőtől, ekkor rohanj le, de utána azonnal lapulj a falhoz, ugyanis a következő kanyarban van egy újabb rendőr. Miután elment, indulj utána. Hagyd, hogy a rendőr kicsit eltávolodjon, és menj végig a fal mellett, az árnyékban. Várd meg, hogy a rendőr kimenjen az udvarból, és a két civil leüljön a padra, utána gyorsan, guggolva rohanj át a lámpa fényén.

III.2.4.2. Empty Cafe

Menj le a lépcsőn, és várd meg, hogy a rendőr elmenjen balra. Itt összetűzésbe keveredik egy civillel, amíg beszélnek, menj be te is az udvarra, és bújj be a sötétbe. Nemsokára a civil elmegy, a rendőr pedig fojtatja a járőrözést. Várd meg, hogy kimenjen az udvarról, ekkor rohanj végig a fal mellett, az árnyékban. Menj be az épületbe, és le a lépcsőn. Itt meghallod, hogy két betörő megtámadta Sault, és ki akarják rabolni. Lopakodj be a hozzád közelebb álló rabló mögé, és ejtsd túszul. Válaszul a másik huligán megpróbálja túszul ejteni Sault, úgyhogy gyorsan lődd le, mielőtt megtehetné. Üsd le az általad túszul ejtett férfit, és rejtsd el a két hullát, utána beszélj Saullal.

III.2.4.3. A Proper Gun

Miután megköszöni, hogy megmentetted az életét, előveszi a rejtekhelyéről az SC-20K. Vedd fel a fegyvert és a speciális töltényeket, utána beszélj még egyszer Saullal, aki elindul, hogy mutasson neked egy diszkrét helyet, ahol kipróbálhatod a puskát. Kövesd végig az öregembert, aki mondjuk végig árnyékos helyen megy, de azért inkább guggolj le, hogy ne vegyen észre a rendőr. Miután elértetek a helyre, próbáld ki a puska optikáját („távcső" gomb). Pár másodperc múlva Saul szól, hogy jön a rendőr, és azt mondja, lődd le az acélgyűrűvel, de miután Sam rájön, hogy a férfi egy tócsában áll, Saul is rábólint arra az ötletre, hogy inkább egy sokkolót kapjon a rendőr. Ha kiütötted, Saul szól, hogy rejtsd el a testét, ő pedig elmegy, hogy gondoskodjon a két betörő hullájáról. Menj vissza a lépcsőn, és hívd fel magadra a rendőr figyelmét, mondjuk azzal, hogy beállsz a fénybe, amikor feléd néz. Ha elindul feléd, lőj bele egy acélgyűrűt, és amíg támolyog, üsd le, utána rejtsd el a testét. Utána indulj tovább, csakhogy a rács mögött ül egy civil. Rohanj el gyorsan az ajtó előtt, mivel a civil nem tud onnan kijönni, nem próbál megkeresni, úgyhogy nyugodtan mehetsz tovább. Indulj le a lépcsőn, de amikor meglátod közeledni a civil nőt, akkor bújj be a

sötétbe, és várd meg, hogy elmenjen. A lépcső végén fordulj le jobbra, és itt is lépcsőzz le a két rendőrig.

III.2.4.4. More Policemen

A rendőrök beszélgetnek egy keveset, utána elindulnak lefele az úton egymás mellett, te pedig kövesd őket. Ha látod, hogy közelednek az első kereszteződéshez, akkor állj meg az árnyékban, ugyanis itt egy picit meg fognak állni a rendőrök, és az egyik elmegy jobbra a kereszteződésben. Ide menj utána, és a sötétet kihasználva üsd le, utána rejtsd el a hulláját. Utána az úton sétálgató rendőrrel már nem lesz nehéz dolgod, olyan sötét van, hogyha beállsz elé az árnyékba, akkor olyan közel jön hozzád anélkül, hogy észrevenne, hogy akár szemből is leütheted. Az út végén jobbra járőrözik egy rendőr, de vele nem kell törődnöd, csak várd meg, hogy kimenjen az udvarról. Ekkor fordulj le balra, és menj el a rácsig, de halkan, hogy az őr ne halljon meg. A jobb oldali falon van egy cső, ezen mássz fel.

III.2.4.5. To The Church

Sétálj el a magasabb falig, és ugorj fel rá. Itt is sétálj végig, és ugorj le a kötélhez. Egy ugrással kapaszkodj fel a kötélre, és csússz át a túloldalra, de biztos, ami biztos, húzd fel a lábad az „ugrás" gombbal. A túloldalon találsz egy kis kéményt, az „interakció" gombbal köss rá egy kötelet, és ereszkedj le, Grimsdottír közben értesít arról, hogy mit kell mondanod a rád fehér kendőben váró Dahlia-nak.

▶ *Geula negyed, utcai piac, Jeruzsálem, Izrael*
▶ *2006. Április 5., 01:20*

Azonosítsd a biológiai ágenst!

III.2.4.6. Rendezvous

Dahlia ott áll a rács túloldalán, beszélj vele. Elmondja, hogy Soth egy biológiai fegyvert vásárolt a szíriaiaktól pénzért és egy ND133-as tárolóért cserébe. A nő tudja, hogy hol van a raktár, ahova a tárolót vitték, és el is vezet oda, de azt mondja, hogy csak messziről kövesd, mert ha észrevesznek titeket együtt, abból nagy baj lesz.

II.2.4.7. Time To Move

A nő kinyitja neked az ajtót, indulj el utána az úton, de a két üldögélő civil, és a rendőr mellett kicsit gyorsabban menj el, ugyanis itt egy kicsit világosabb van. A sikátor végén áll egy rendőr egy lámpa alatt, a boltív alá gyorsan rohanj be, és itt a bal oldali fal mellett menj, hogy ne vegyen észre. Várd meg, hogy Dahlia elcsalja a lámpa alól a rendőrt, és amíg szóval tartja, lopózz oda és üsd le. Rejts el a hullát, utána kövesd tovább a nőt. Amikor megáll, beszélj vele, utána kövesd tovább.

III.2.4.8. More Sneaking

A standok között nagyon halkan menj, ugyanis a túloldalon ül neked háttal egy férfi, de ha nagyon hangos vagy, akkor észrevesz. A két stand között guggolva várd meg, hogy elmenjen a rendőr, ekkor rohanj Dahlia után.

III.2.4.9. Even More Sneaking

Az út végén várd meg, hogy a rendőr elinduljon a sikátorba, ekkor kezd el követni. Amikor megáll, üsd le, és rejtsd el a testét, utána menj át a következő árnyékos részre, és itt várd meg, hogy közel jöjjön hozzád a másik rendőr, ekkor őt is üsd le.

III.2.4.10. An Unfortunate Order

A testének az eltüntetése után kövesd Dahlia-t, akit megállít egy rendőr, és mindenképpen haza akarja kísérni, de a nő nem hagyja magát, és lerúgja a rendőrt, utána továbbmegy, és a sikátor végén megáll. Ha utolérted, beszélj vele, ekkor kijelenti, hogy amíg el nem értek a raktárig, nem akar még egyszer meglátni az utcán, de jobbra, hátul feljuthatsz a tetőre. Várd meg a sötétben gubbasztva, hogy a lépcső tetején álló rendőr elinduljon jobbra. Ekkor menj fel a lépcsőn, és itt várd meg, hogy a rendőr végigmenjen az úton, és a végén lekanyarodjon balra járőrözni, utána rohanj végig az úton, ahol ő ment. Itt a bal oldali ház mögül ki fog jönni egy rendőr, üsd le, utána menj be a ház mögé. Tényleg itt van egy cső, amin fel tudsz mászni a házba, tedd is meg. Menj át halkan a másik szobába, ahol a két férfi tévézik. Halkan lopózz el az ablakig, és mássz ki. Jobbra van egy cső, ehhez menj oda guggolva, hogy ne vegyenek észre a lent járőröző rendőrök, és mássz fel a csövön. Itt van egy kis kémény, erre egy kötelet felkötve ereszkedj le, de ahogy leérsz a földre, bújj be a fal mellé, mert a Dahlia-val beszélgető rendőr rögtön megfordul, és elindul jobbra. Dahlia végigmegy a sikátoron, de egy rendőr megállítja. Miután befejezték a beszélgetést, és a nő elment, lőjél bele egy acélgyűrűt vagy sokkolót a rendőrbe, utána rejtsd el a testét. Mássz át a rácson. Itt jobb oldalt van egy lépcső, ezen menj fel a legfelső emeletre, és az ablakpárkányról szedd fel a sokkolót és az acélgyűrűt, utána menj vissza a lépcsőn. A szomszéd szobában áll Dahlia egy lifttel szemben. Állj be a liftbe, és beszélj a nővel, ekkor kiderült, hogy átvert, a lift becsukódik és elindul, Dahlia pedig ott marad, ekkor gyorsan kapd elő a puskát, és lődd fejbe.

▶ *Geula negyed, utcai piac, Jeruzsálem, Izrael*
▶ *2006. Április 5., 01:50*

III.2.4.11. Fifth Freedom

Miközben mész lefele a lifttel, Lambert-ék közlik, hogy mostantól a céljaid elérésért minden szempont megengedett, akárkit megölhetsz. Még szerencse, ugyanis ahogy leérsz a lifttel, két zsoldos vár rád. Az elsőbe érdemes egy sokkolót lőni, hogy ne kelljen a célzással szenvedned, utána a mögötte állót lődd fejbe. Ahogy kilépsz a liftből, balról jön egy harmadik zsoldos, őt is lődd le. Utána rohanj végig az úton, és menj le a lépcsőn. Itt egy kicsit menj előre, a kanyar mögött van két zsoldos, ahogy elindulnak feléd, bújj be a lépcső mellé. Az egyik zsoldos megáll a sarokban, a másik pedig elkezd járőrözni. Amikor a járőröző zsoldos kimegy a látóteredből, akkor a távcsövet használva lődd fejbe a társát, és mivel túl sötét van, ezt a másik nem veszi észre. Elindul visszafele, és amikor belebotlik a halott társába, akkor elkezd nézelődni, hogy hol van a behatoló, ekkor gyorsan lődd fejbe, és így még a riasztást is megúszod. Rejtsd el a hullákat, és menj el a következő átjáróig.

III.2.4.12. Waterways

Itt egy zsoldos járkál, vedd elő a távcsövet, és őt is szedd le. Dobd be a hulláját a vízbe, utána menj be bal oldalt az első ajtón. Állj be a lépcső mellé, ahonnan te mindkét őrt látod, de ahogy a megvilágításméröd jelzi, téged egyáltalán nem látnak. Vedd elő a puskát, és a hozzád közelebb állót lődd fejbe, utána a másik erősítést hív,

és elkezd vaktában lövöldözni. Őt is lődd agyon, utána várd be a jobbról érkező erősítést (egy ember), aki pont feléd jön, úgyhogy semmi kihívást nem okoz a lelövése, mivel nem is lát téged. Ha megölted őket, menj az asztalhoz, ahol a két zsoldos állt, és vegyél fel mindent az asztalról. Van itt minden földi jó: repeszgránát, villanógránát, vakítógránát, töltény, acélgyűrű, sokkoló. A falon van egy elsősegélydoboz, gyógyítsd meg vele magad, utána rejtsd el a három hullát. A másik bejáraton gyere ki a teremből, és menj a folyosó végére. Itt egy őr áll a lámpa alatt. Lődd ki a lámpát, utána lődd fejbe a nézelődő őrt, így a tőle túl messze álló társai észre se veszik, hogy megölted. Állj be ide a sarokba, és felvéve az éjjellátót, nézz előre a nagy folyosón. Egy őr áll a folyosó közepén, kettő pedig a végén. Lődd le azt, aki a folyosó közepén áll, ezt a másik kettő még mindig nem veszi észre. Utána az utolsó kettő közül célozd be valamelyiket, és lődd le, utána amilyen gyorsan csak tudod, lődd le a másikat is. Ekkor két zsoldos, akik máshol járőröztek, idejönnek megnézni, hogy mi történt a társaikkal, utána elkezdenek keresni téged, de a sötétség a te oldaladon áll, lődd őket is fejbe. A mészárszék után takarítsd el az összes hullát (mondjuk oda, ahol az első zsoldost megölted, ott jó sötét van), és ha sérültél, akkor menj vissza a kis terembe gyógyítani magad.

III.2.4.13. Lambert's Humor

Amerről kijöttél a cuccokkal tele lévő teremből, a lámpa alatt álló őr előtt jobbra lekanyarodva van egy kis szoba, benne egy kivilágított, elkülönített résszel. Ide menj be, és az asztalról vedd fel a tárgyat. Most már csak vissza kell jutnod Coen-hez, akivel van egy vegyész is. Menj vissza a folyosó közepén lévő lifthez (ez előtt állt az őr, akit lelőttél), és menj fel vele.

III.2.4.14. In The Streets Again

A kivonás helyszínétől már csak pár tíz méter és négy rendőr választ el, de mivel az egész út ki van világítva, és semerre nem tudsz árnyékban haladni, nem lesz olyan egyszerű dolgod, főleg, hogy a rendőröket már nem ölheted meg. Azonnal állj be az előtted lévő árnyékos részre, ugyanis az első rendőr feléd járőrözik. Küldj bele egy sokkolót, és húzd a fal mellé a testét. Az árnyék határától egy lépésre van egy konténer, aminek jó nagy árnyéka van. Rohanj át ide, és egy füttyentéssel hívd fel magadra a rendőrök figyelmét, akik közül a hozzád legközelebb lévő a konténerhez is odamegy körülnézni, ekkor lőjél bele egy sokkolót, vagy acélgyűrűt, utána rejtsd el a konténer mellé. Újabb füttyentéssel hívd magadhoz az egyik őrt, és játszd el vele ugyanazt, amit az elsővel. Utána már csak egy rendőr maradt, őt szimplán lődd le sokkolóval, amikor a közeledben van. Ha mind a négy rendőrt ártalmatlanítottad, menj el jobbra, és menj a két ház közötti szűk réshez.

▶ *Geula negyed, utcai piac, Jeruzsálem, Izrael*
▶ *2006. Április 5., 02:02*

A Saulner Laboratóriumból ellopott ND133 tároló segítségével Soth a szíriaiak által előállított himlővírust könnyen hordozhatóvá tette, Sadono ezzel ismeretlen számú, könnyen elrejthető biológiai fegyverhez jutott.

III.2.5. Kundang Camp - Intercept Sadono's call

▶ *Heroin-finomító, Kundang, Indonézia*
▶ *2006. Március 12., 15:12*

Nyomozd le/ hallgasd ki Sadono telefonhívását!

A „Pandora holnap" Sadono biztosítása az USA támadása ellen. Minden nap védett telefonvonalon felhív néhány titkos helyet az államokban, és a jelszóval egy napra elhalasztja a himlő szabadon bocsátását. Ha megölik, vagy elfogják, 24 órán belül a vírus elszabadul.

Hallgasd le Sadono „Pandora holnap" hívását, hogy be lehessen mérni a vírus feltételezett helyét!

III.2.5.1 Meet With Shetland

Menj végig az úton, a végén pedig beszélj Shetland-del, akitől átvállalod a feladatát, miszerint fel kell raknia egy robbanószerkezetet Sadono gépére. Miután beszéltél vele, menj tovább, a kis fatörzsre kötelet kötve pedig ereszkedj le.

III.2.5.2. Camp Exploration

Menj el a sátorig, és itt az árnyékban gubbasztva várd meg, hogy az őr kijöjjön a sátorból, és lődd fejbe. Rejtsd el a hullát, utána menj el a következő sátor széléig, és innen, ha kell, a távcsövet használva lődd le a következő őrt is, utána rejtsd el a hulláját. A jobb oldalt lévő kuckóból szedd össze az acélgyűrűket, és indulj tovább. Amikor meglátod a törött törzsű fát, akkor állj meg az árnyékban.

III.2.5.3. More Mine Disabling

Nemsokára érkezik két őr, akiknek a beszélgetéséből kiderül, hogy az előttük lévő úton csapdák vannak lerakva. Utána az egyik részegen elkezdi folyatni a csapdatelepítést, de felrobbantja magát. A másik megpróbálja mesterségesen lélegeztetni, ezzel remek alkalmat adva neked, hogy fejbe lődd. Ha megölted, rejtsd el a két hullát, és a hőlátó szemüveged felvéve indulj előre. Ahogy előrehaladsz, folyamatosan nézd a földet, hogy nincs-e előtted csapda. A csapdák a hőlátó szemüveggel nézve kis kék csíkok, amik egy kis kék pontból indulnak ki. Ha megállsz a kék pont mellett, akkor az „interakció" gombbal hatástalanítod a csapdát. Menj így fokozatosan előre. Pár csapdával arrébb egy őr éneklését hallod meg, vedd elő a puskát, és a távcsövet használva lődd le az őrt, utána folytasd a csapdák hatástalanítását, és ha eléred az őr hulláját, rejtsd el. Menj tovább, a csapdákat hatástalanítva. Ha eléred az autót, nyugodtan leveheted a szemüveged, már nem lesz több csapda.

III.2.5.4. Hidden Airplane

Menj el az ajtóhoz, és itt, az árnyékban megállva hallgasd ki a két őr beszélgetését. Az egyik elindul ellenőrizni a gép hátsó részét, ekkor a bal oldaladon lévő létra melletti lámpát lődd ki, erre a két őr elindul körülnézni. Mássz fel a létrán, és odafent a kapcsolóval az egész épület áramellátását kapcsold ki. Utána már nyugodtan felállhatsz, az őrök nem fognak észrevenni, és azt sem, ha mesterlövészkedve lelövöd a társukat. Öld meg mindkettőt, utána mássz le, és rejtsd el a hullákat. A repülőgép mellé állva nyomd le az „interakció" gombot, ezzel elhelyezed a bombát a repülőn. Utána menj az innen kivezető ajtóhoz, és lődd le az őrt. Miután elrejtetted a hulláját, menj tovább. Az ajtónál két őr beszélget, a beszélgetés után az egyik kijön elvégezni a kisdolgát. Lődd fejbe, utána füttyögéssel csalogasd ki a másik őrt, és őt is lődd fejbe. Ha meg-

halt, rejtsd el a két hullát, és menj be a kuckóba, ahonnan kijöttek. A kapcsolóval nyisd fel a sorompót, és ha kell, gyógyítsd magad. Indulj tovább, és útközben gyorsan bújj be bal oldalt a fémlap mögé. Nemsokára megjelenik egy őr a kutyájával, de szerencsére a kutya kicsit lemarad, úgyhogy nyugodtan lelőheted, utána gyorsan lőjél egy sokkolót a gazdájába, mielőtt riadót fújna, és rejtsd el a testét. Ha előre nézel, sátrakat látsz, és egy őrtornyot, rajta egy őrszemmel.

III.2.5.5. Watchtower

Menj a sátor jobb oldalához, és itt menj végig az árnyékban, de mielőtt a füves részhez érnél, vedd fel a hőlátó szemüveged, ugyanis a fűben van két csapda, amiket hatástalanítanod kell. Nemsokára erre jön egy őr, itt nyugodtan lelőheted, ha itt ölöd meg, azt nem látja az őrszem. Ha megölted az őrt, és elrejtetted a hulláját, mesterlövészkedve lődd le az őrszemet a toronyban, szerencsére a lent járkáló őr ezt nem veszi észre. Indulj el a sötétben lopakodva (érdemes felvenni a hőlátó szemüveget), és ha megtaláltad az utolsó őrt, öld meg őt is, utána rejtsd el a testét. A középső sátorban van gázgránát, vedd fel, utána mássz fel az őrtoronyba, és dobd le onnan az őr testét, utána gyere le, és rejtsd el mondjuk a bokorba, vagy más sötét helyre, utána mássz vissza a toronyba. Ugorj fel a lejtős kötélre, és csússz rajta végig.

III.2.5.6. Trail Sadono

A következő feladatod Sadono követése lesz, hogy tudjad, hol végzi el a következő biztonsági telefont. Gyere ki a két ház közül, ekkor érkezik Sadono, és a három őr közül kettővel továbbmegy, csak ez marad itt őrködni. Ha a többiek mind elmentek, őt lődd le, és rejtsd el a testét. Utána menj fel a lépcsőn, és kapd le a folyosón álló őrt. Miután az ő testét is elrejtetted, kövesd tovább Sadonot. Gyere le a lépcsőn, Lambert ekkor szól, hogy Sadono házába kóddal zárt ajtón keresztül lehet csak bejutni, de nem írja le a napi kódot, hanem szóban elmondja a három tisztjének, és mivel túl kockázatos lenne elkapni valamelyik őrt, ezért egy ragadós kamerával rögzítened kell a beszélgetést. Kövesd tovább Sanodot, aki az épület előtt megáll beszélni egy őrrel. Miután bementek a házba, és becsukódott az ajtó, lődd le az őrt, és rejtsd el a hullát, utána lépj be a házba, és a szemben lévő ajtón gyere ki.

III.2.5.7. Super Stealth Time

Menj be Sadono-ék után az épületbe, és gyere ki a túloldalt. Sadono itt is megáll beszélni egy őrrel, utána továbbindul, maga után hagyva két őrt, és egy kutyát. Az egyik őr elindul feléd, ha a közeledbe ér, lődd le, utána mesterlövészkedve szedd le az egy helyben álldogáló őrt, végül a kutyát. Rejtsd el a két hullát, az egyiktől vedd el az adatkártyát, és menj oda, ahol a kutya teteme van. Nyisd ki az ajtót, és lőjél Sadono-ékhoz a falra egy kamerát, ugyanis most mondja el a kódot az embereinek (a kamera kilövéséhez válaszd ki az Inventory-ból, hogyha nálad van a puska, nyomd meg a „használat" gombot, utána a „másodlagos tűz" gombbal lődd ki a kamerát). A kamerát irányítsd rá Sadono-ra, és a kamera felveszi, ahogy a férfi kimondja a kódot: 1492. Sadono ekkor elindul elvégezni a biztonsági hívást, neked pedig követned kell. Ha Sadono és az őrei elmentek, lődd le a távcső segítségével az egy helyben álló őrt, és rejtsd el a hulláját, utána menj be az épületbe, és mássz le a lépcsőn.

▶ *Heroin-finomító, Kundang, Indonézia*
▶ *2006. Március 12., 17:35*

Nyomozd le/ hallgasd ki Sadono telefonhívását!

III.2.5.8. Underground Area

Ezzel leértél a finomító földalatti részébe. A föld alatt olyan kicsi a térerő, hogy nem tudod tartani a kapcsolatot Lambert-tel és Grímsdottír-ral, úgyhogy a küldetésnek ezt a szakaszát magányosan kell teljesítened. Menj el leguggolva a fal végéig, és itt várd meg, hogy az őr megálljon melletted, ekkor üsd le, és rejtsd el a testét. Menj végig halkan a fal mellett, utána a lépcsőről lenézve lődd le a jobb oldalt álló őrt. Menj le, rejtsd el a hullát, utána nyisd ki az ajtót, és halkan, leguggolva menj fel a lépcsőn. Idefent három civil dolgozik, és két őr őrködik a szoba két távoli sarkában. Melletted van a lámpakapcsoló, ezt kapcsold le, ekkor a két őr elindul feléd, miközben jönnek, készítsd elő az elterelő kamerát. Az egyik tőled nem messze megáll, amikor a másik elmegy mellette, lődd ki hozzájuk az elterelő kamerát, és a füttyögéssel hívd őket oda hozzá, majd altasd el őket a gázzal, és gyorsan lépj ki a kamera nézőpontjából, hogy ha valamelyik mégse aludt volna el, akkor azt fejbe lőhesd, mielőtt riasztana. A három civilt egyszerűen üsd le, ők nem tudnak senkit riasztani. Ha mindenkit kiütöttél, lődd ki a kislámpát, és rejts el mindenkit, utána menj tovább.

III.2.5.9. Meet The Pilot

A kis teremből menj át az átjárón a következő szobába, Sadono itt beszélget, majd felmászik egy létrán, ekkor egy őr elkezd járőrözni, a másik pedig ott marad a létra mellett a CIA pilótával. Maradj a sötétben, de közel a szoba bal sarkához, ugyanis az őr mindig, miután egyszer körbejárta a termet, itt megáll egy kis időre. Ha ezt megteszi, kapd el hátulról. Ezt valószínűleg észreveszi a társa, és elindul feléd, őt gyorsan lődd fejbe a másik őrt tűsznak használva, mielőtt riaszthatna. Ha megölted, üsd le a tűszod, és rejtsd el a két hullát, utána beszélj a pilótával, aki elmondja Sadono kapcsolatának a nevét. A beszélgetés után nyisd ki a következő kóddal az ajtót: 0623. Mássz fel a létrán.

III.2.5.10. Fresh Air Again

Ha Sadono-ék kimentek, menj ki te is a teremből. A kanyar után két őr beszélget, várd meg, hogy befejezzék, és elinduljanak jobbra. Ekkor indulj utánuk, útközben vedd fel a hordó mellől a két fáklyát, és lődd ki melléjük a másik elterelő kamerád, füttyögj egy keveset, majd ha mindketten a kamera mellett állnak, akkor ereszd ki a gázt. Ha mindketten elterültek, ne menj hozzájuk, ugyanis ott van egy bekapcsolt automata gépfegyver. Fogd meg az egyik fáklyát, és dobd be elé. A gépfegyver elkezdi lőni a fáklyát, te ekkor gyorsan rohanj a kezelőjéhez, és kapcsold ki. Rejtsd el a két hullát, utána nézz be az optikával az ajtó alá, és ha Sadono-ék elhagyták a termet, akkor lépj be.

III.2.5.11. Shooting Practice

A lőteremben egy férfi éppen gyakorol, egy őr pedig az ajtóban álldogál. Vedd fel a dobozról a fáklyát, utána lopakodj be a gyakorló férfi mögé, és kapd el. Ezt az őr észreveszi, és elindul feléd, ha gyorsan fejbe lövöd, nem tud riasztani. Utána üsd le a tűszod, és rejtsd el a két testet. Az utolsó asztalról vedd fel a töltényt, ha kifogyóban lennél, utána állj be az ajtóhoz, és innen szedd le a szobá-

ban üldögélő férfit. Rejtsd el az ő hulláját is, és gyere ki a szobából, menj el egészen a kijáratig. Odakint két őr is van, játszd el egymás után mind a kettővel azt a játékot, hogy füttyentesz egyet, és amikor az egyik őr bejön körülnézni, a hang forrása után kutatva, a szoba sötétjét kihasználva lődd fejbe. Utána rejtsd el mind a két hullát.

III.2.5.12. Trail Sadono... Again

Ha kilépsz az udvarra, veled szemben van egy automata gépfegyver, de ennek a kijátszásához nem kell elpazarolnod egy fáklyát sem, ha elmész az udvar bal oldalába, és innen elrohansz a löveg kezelőjéhez, akkor észrevétlenül kikapcsolhatod. A lövegtől balra lévő ajtón menj be. Nyisd ki az ajtót. Kint járőrözik egy őr, őt is hívd be a szobába egy füttyentéssel, bújj el, és amikor bejön, lődd le. Rejtsd el a hulláját, és menj ki a szobából. Egy jelzőfény pásztázza a területet, úgyhogy várd meg, hogy elmenjen a Sadono házához vezető lépcső elől, ekkor rohanj be a lépcső mellé, és lődd le innen az őrt. Nyisd ki a kóddal az ajtót (1492), ne aggódj, a balra található löveg nem lát el idáig.

III.2.5.13. Phone Tapping

Menj be a házba. Sadono az ablak mögött lévő szobában párszor elmondja a mai kódot a telefonba, utána csinál valamit a laptopján, végül kimegy a szobából. Fel kéne törnöd a laptopját, de ne rohanj be ész nélkül a szobába, ugyanis az ajtó fölött, ahol Sadono kiment, van egy kamera. Vedd elő a pisztolyt, a „másodlagos tűz" gombbal kapcsold be a lézert, és lődd ki a kamerát, utána bújj el, mert valószínűleg Sadono meghallja a lövést, és visszajön a szobába körülnézni. Ha kiment, menj a laptopjához, és szedd ki belőle az információkat. Már csak a ház hátsó ajtaján kéne kijutnod, hogy Coen kivigyen a területről. Ehhez menj ki a szobából, és indulj el jobbra, végig a folyosón, ütközben pedig kapcsold le a bal oldali falon lévő kapcsolót. Nyisd ki a hátsó ajtót. Ekkor több felfegyverzett katona rád támad, de Lambert azt mondja, ne csinálj semmit, feltett kezekkel várd meg, hogy Shetland kihozon. Shetland pár másodpercen belül tényleg megérkezik, és hátulról elkezdi lőni az őröket, párat meg is ölve közülük. Gyorsan vedd elő a puskát, és segíts te is az őrök megölésében. Nem lesz nehéz dolgod, mivel mind neked háttal állva keresik Shetland-et. Ha mind meghaltak, menj végig a kerten, a helikopterhez.

- *Heroin-finomító, Kundang, Indonézia*
- *2006. Április 12., 18:15*

Grímsdottír követte Sadono „Pandora holnap" hívását néhány átjátszón keresztül, ám a nyomok eltűntek, egy az Indonézia keleti partvidéke melletti szigeten lévő dokk közelében.

III.2.6. Komodo - Infiltrate the submarine

- *Komodo dokk, Komodo, Indonézia*
- *2006. április 18., 05:24*

Hatolj be a tengeralattjáróba!

Sadono „Pandora hívása" egy látszólag elhagyott dokkban álló tengeralattjáró kommunikációs rendszerén halad át, mely titkosítja azt.

Hatolj be a tengeralattjáróba és érd el a kommunikációs rendszert, a hívás további lekövetése érdekében!

III.2.6.1. A Rough Start

Először is próbáld meg a magas fűben becserkészni az őrt. Az egyik mozdulatodra pár madár felröppen, úgyhogy az őr ellenőrzést kér a keresőlézer kezelőjétől, de az szerencsére ráveszi az őrt, hogy nézzen inkább körül. Kapcsold be a hőlátó szemüveget, így sokkal jobban látod az őrt. Kerülj be a háta mögé, és üsd le, vagy kapd el. Utána menj el az autóhoz, és innen rohanj be az automata gépfegyver mögé, így könnyen el tudod kerülni a keresőlézert, és a löveget is ki tudod kapcsolni anélkül, hogy megsebezne. Ezután kapcsold vissza a termálszemüveget, ugyanis az előtted lévő útra ki van rakva egy csapda, hatástalanítsd, és indulj tovább. Elég kemény rész jön, ugyanis a következő területen két őr áll, ráadásul egy keresőlézer is pásztázza a területet. Ha egy keresőlézer megtalál, akkor az első alkalommal egy szintet nő a riadó, plusz a lézerkeresővel egybeépített géppuska is elkezd rád lőni. Második alkalommal már nem nő a riadó, csak a géppuska tüzel rád, de azért így is nagyon megnehezítik a dolgod a keresőlézerek.

Ugorj le a fűbe, és egy füttyentéssel hívd magadhoz az egyik őrt. Ahogy közelebb ért, lődd le, és rejtsd el a hulláját. Utána várd meg, hogy a másik őr a közeledben mászkáljon, ekkor füttyents még egyet, és ahogy ő odamegy hozzád, őt is lődd le. Rejtsd el a hulláját, utána szorosan a kerítés mellett maradva rohanj be a szemben lévő ház mögötti szűk helyre. Itt végezd el a „Van Damme" mozdulat továbbfejlesztett változatát, ahogyan az első pályán is kellett, utána dőlj neki a kerítésnek, és egy ugrással kapaszkodj fel a gerendára. Húzd fel magad, ugorj le, és menj be a jobb oldali ajtón, ezzel túl is jutottál ezen az elég durván őrzött területen. A házikóból kilépve egy kerítés előtt találod magad, ami mögé, ha benézel, rájössz, hogy két őr ül a másik oldalán. A szokásos trükköt használva füttyents egyet, utána állj vissza a házikó ajtajába, így a hang forrását kereső őr pont melletted, neked háttal fog megállni. Kapd el, és egy sötét sarokba bevonszolva üsd le, utána egy újabb füttyentéssel hívd ide a másik őrt is. Mivel már nincsen több őr, ezért nem kell félned, hogy valaki meghallja a lövést, úgyhogy őt már nyugodtan lelőheted, csak utána rejtsd el az ő hulláját is. Utána indulj tovább, és menj egyenesen a ház, és a jobb oldalon lévő karám között, de legyél nagyon halk, ugyanis hiába látszik úgy, hogy nincs itt senki, a házban alszik egy őr, aki ha nagyon hangosan rohangálsz, felkel a zajra, és kijön megnézni, mi okozza. A másik, nyomósabb ok, hogy a karámban van egy kutya, aki ha észrevesz téged, elkezd ugatni, ezzel felkeltve a szundikáló őrt. Ha a kutya karámján túlmész, balra van egy kis szűk hely a két ház között. Ide menj be halkan, és add újra elő a „Van Damme" mozdulatot. Utána dőlj rá a bal oldali házra, és egy ugrással kapaszkodj meg a jobb oldali ház gerendájában. Húzd fel magad, és ugorj le, de persze esés közben nyomd meg a „guggolás" gombot, hogy halkan érkezz le, ugyanis lent tévézik valaki. Innen ugorj le a kövekre (véletlenül se a szalmára, az túl hangos).

III.2.6.2. Shooting Bottles

Ha itt kimész balra a falon lévő lyukon, akkor pont pár doboz mögé sétálsz be, amiről a felrakott üvegeket lövögeti le egy unatkozó katona. A doboz mögött gubbasztva vár meg, hogy megunja a lövöldözést, és leüljön egy székre, háttal neked. Ekkor kapd elő a

puskát a távcsővel, és lődd le. A lövés hangjára a tőled jobbra eső ajtón kijön az őr, aki az előbb még békésen tévézett, lődd le, mielőtt felfedezné a hullát. Rejtsd el a két testet, utána a bal oldali kis kuckóban használd a kapcsolót. A kuckó ajtajából kinézve látsz egy ajtót azzal a házzal szemben, ahol az őr tévézett, csakhogy az ajtó mellett van egy automata gépfegyver. Vegyél hát elő egy fáklyát és dobd el a gépfegyver irányába, és amíg a fénye lefoglalja a löveget, rohanj be az ajtón, de ahogy beérsz, állj meg. Guggolj le, és vedd fel a hőlátó szemüveget. A teremben három lézer megy fel-le, ha akármelyikhez is hozzáérsz, nő eggyel a riadószint. Leguggolva állj meg az első lézer előtt, és ahogy föléd emelkedett, rohanj át alatta, utána ugyanígy juss át a másik két lézeren is. A harmadik lézer után, a szoba közepén van egy létra, ezen mássz le. A kapcsolóval nyisd ki a liftet, és menj fel vele.

III.2.6.3. Find The Technician

Ahogy a fejezet címéből is kiderül, a következő feladatod a technikus megkeresése, aki kiemeli neked a tengeralattjárót, hogy be tudj menni. Menj be a jobb oldali ajtón, ha van sérülésed, itt meg tudod magad gyógyítani. Ha elláttad a sebeid, gyere ki, és a kanyarnál állj meg a fal tövében. Így várd meg, hogy az őr kijöjjön az ajtón, és a folyosó végén megálljon háttal neked őrködni. A másik őr eközben befejezi az e-mailezést. Amikor feláll a géptől, állj be a folyosó félhomályos részébe, az őrrel szemben, így az amikor felkel a géptől, odamegy hozzád körülnézni, ekkor kapd el a sötétben, hogy a másik ne vegye észre, és a fal mellett üsd le. Utána lopakodj a másik mögé, üsd le, és az ő testét is rejtsd el (a legjobb búvóhely a folyosó bal oldalán lévő kis sufni). Utána menj be az ajtón, ahonnan az őr kijött. Halkan menj körbe a termen, el egészen a hátuljáig. A technikus itt ül a gép előtt, lopakodj be mögé, és rángasd ki a székből. Először az „interakció" gombbal mondd el neki a szándékaidat, utána állj be vele a számítógép elé, ami előtt ült, és az „interakció" gomb újbóli lenyomásával vedd rá a számítógép használatára. Persze amikor a tengeralattjáró kiemelkedik, az egyből feltűnik a benne ülőknek, és megkérdezik a technikust, hogy miért emelte fel, majd azzal kezd fenyegetőzni, hogy riadóztat, ha nem válaszol, de Fisher ráveszi, hogy hazudja azt, hogy valamit leellenőriz, utána visszaereszti a tengeralattjárót. Ezzel a technikus mindent megtett érted, amit tudott, vonszold be egy sötét sarokba, és üsd le.

III.2.6.4. Travel To The Sub

Gyere ki a teremből, menj el a folyosó végéig, ott kanyarodj le jobbra, és menj be az ajtón.

- ▶ *Komodo dokk, Komodo, Indonézia*
- ▶ *2006. április 18., 05:57*

Hatolj be a tengeralattjáróba!

Menj fel a lépcsőn, a szobában pedig a sötétben guggolva várd meg, hogy az őr elmenjen az ajtó elől, ekkor nyisd ki az ajtót, és menj ki. Várd meg, hogy az őr visszatérjen hozzád a járőrözésből, ekkor üsd le hátulról, és rakd be a sarokba a testét, ott senki nem találja meg. De miután leütötted az őrt, még ne indulj tovább, hanem nézz körül a mesterlövészpuskával. A bal oldalon járőrözik egy őr a felső szinten, a jobb oldalon pedig három, ebből kettő a felső szinten, egy pedig az alsón (jól nézz körül, az egyik jobb oldali, felső szinten lévő őr jó messze van tőled, mesterlövészpuskával, és éjjellátóval is nehéz észrevenni). Egyesével lődd fejbe az őröket, szerencsére túl messze vannak ahhoz egymástól, hogy észrevegyék egymás halálát. Ha mindegyiket megölted, indulj tovább, és az út végén nyomd meg a kapcsolót, utána gyorsan szállj be a liftbe, nehogy nélküled menjen el. Amikor a lifttel az út vége felé érsz, egy őr észre fog venni, és kirohan az őrhelyéről, őt még a liften állva lődd le (a hullát nem fogja észrevenni, ahhoz túl sötét van). Ha leszálltál a liftről, rejtsd el a két hullát.

III.2.6.5. Enter The Sub

Menj be az őrbódéba, ott szedd fel a gázgránátot, és a töltényt, utána gyere ki. A bódéval szemben van egy ajtó, ezen menj be, és menj le a lépcsőn. A lépcső alján gyere ki az ajtón, és azonnal rohanj egy sötét helyre, ugyanis pár másodperc múlva kimászik egy őr a tengeralattjáróból. Lődd le, utána rejtsd el a hullát, és menj fel a tengeralattjáró felszínére. Mássz le a lépcsőn.

III.2.6.6. Sweet Dreams

A tengeralattjáróban az irányító központba kell eljutnod, de nem lesz könnyű utad, mivel mindenféle incidens (gyilkolás, riadó, stb.) a küldetés végét jelenti. Indulj el a kis folyosón, ekkor meghallasz egy őrt, aki szól a társának, hogy kicsit lefekszik pihenni. A folyosó végén pedig mássz le a lépcsőn. A lépcső alján állj meg a fal mellett, és a kanyar után járőröző őrt hívd magadhoz egy füttyentéssel, és amikor melléd ér, üsd gyorsan le. Tedd le a testét a sarokba, és menj tovább. Végig a kis folyosón, a végén pedig menj le a lépcsőn. Ezzel elérted a hálófülkét, úgyhogy itt nagyon halkan mozogj, mivel az őr a szoba hátsó ágyán alszik, és mivel a halálos támadás nem megengedett a tengeralattjáróban, ezért le se lőheted, hogy ne vegyen észre. Halkan osonj el mellette, és a szoba végén mássz le a létrán. A szomszéd szobában üldögél egy őr, hogy felvond magadra a figyelmet, füttyents egyet, és ha odajön hozzád körülnézni, üsd le. A jobb oldali falon lévő kapcsolóval kapcsold le a lámpát, és rejtsd el a hullát.

III.2.6.7. Grab A Buddy

Gyere ki a szobából, és lépj be a folyosó végén található ajtón. Itt van egy újabb ajtó, aminek az ablakán kinézve láthatsz egy férfit feléd haladni. Ő egy ezredes, az egyetlen személy a hajón, aki bejuthat az irányító központba a retinaszkenner segítségével. Nyisd ki az ajtót, hogy az ezredes észrevegyen, és bejöjjön a kis terembe megkeresni téged. Egy sötét sarokban gubbasztva várd meg, és ha bejön a terembe, lőjél belé egy fémgyűrűt, és amíg kábultan szédeleg, rohanj mögé, és kapd el. Menj ki vele a folyosóra, és kényszerítsd a retinaszkenner használatára. Ha kinyitotta az ajtót, vidd be egy sötét sarokba, és üsd le. Menj be az ezredes által kinyitott ajtón, odabent az őr szól a társának, hogy lemegy inni egy kávét. Gyorsan gyere ki a szobából, és a sötétben várd meg, hogy kijöjjön az őr. Ha becsukódott az ajtó, lődd le az őrt egy sokkolóval vagy acélgyűrűvel, és rejtsd el a testét. Menj vissza az irányító központba, itt a másik férfi már veled szemben dolgozik, úgyhogy meg kell kerülnöd a termet ahhoz, hogy hátulról leütheted. Ezt tedd is meg, utána menj be az irányító központban lévő kisebb fülkébe, és itt használd a számítógépet.

III.2.6.8. Exit Stage Left

A számítógépből megszerzett telefonvonalakat Grímsdottír be tud-

ta azonosítani, így az egyetlen dolgod elhagyni a terepet. Gyere ki a teremből, és kanyarodj le a folyosón jobbra. Menj át a nyitott ajtón, a szobában balra van egy létra, ezen mássz fel, utána a következő létrán is. Ha kijöttél a tengeralattjáróból, gyorsan rohanj végig a frissen lenyílt hídon, ugyanis a lépcsőnél álldogáló őr ekkor odajön hozzád körülnézni, és itt a sötétben könnyebben lelőheted (már engedélyezett a halálos támadás), mint a lépcsőnél. A lépcső tetején gyógyítsd meg magad, ha van sérülésed, és menj le a lépcsőn. Az innen kivezető úton több katona is vár rád, és ahogy meglátnak, tűz alá veszik a kijáratot. Szerencsére néhány robbanóanyagot tartalmazó hordó mellől lövöldöznek. Vedd elő a puskát, és pár pontos lövéssel robbantsd fel a hordókat, ezzel megölve az összes katonát. Ha mind meghaltak, rohanj végig az úton (de az égő hullákat kerüld el, nehogy meggyulladj), az út végén menj le a lépcsőn, és mássz le a létrán a csónakhoz.

▶ *Komodo dokk, Indonézia*
▶ *2006. Április 18., 06:32*

A tengeralattjáró átjátszója Sadono hívását öt műholdas telefon előfizetőjéhez továbbította, akik az ARGUS (Armed Guardian Services) katonai magántársasághoz kapcsolhatóak. Az Árnyékháló csoport semlegesíteni fogja a „himlődobozokat" (vírust tartalmazó ND133), ezzel megadja a lehetőséget a Third Echelonnak Suhadi Sadono kiiktatására.

III.2.7. Jakarta - Infiltrate TV studio and grab Sadono

▶ *Indonéz Szabad Televízió, Dzsakarta, Indonézia*
▶ *2006. Április 20., 21:43*

Fogd el Suhadi Sadonót!

Most, hogy az ND133 helye ismert, Sadono támadhatóvá vált.

Keresd meg, és fogd el Suhadi Sadonót. Az akciót távolról az ND133-at semlegesítő „Árnyékháló" csoport koordinálja. Ingrid Karlthson CIA ügynök inkognitóban a helyszínen tartózkodik, és segíteni fog a küldetésben.

III.2.7.1. On A Roof

Beszélj Coen-nel, utána a mögötted lévő lépcsőn mássz le a tetőről. Itt találsz egy kis kéményt, erre kötelet kötve ereszkedj le. Menj ki az útra, veled szemben van egy civil, kábítsd el, és gyorsan rejtsd el a testét. Ezután hallhatod két civil beszélgetését. Az egyiknek tönkrement a karburátora, ezért a másik idején melléd a motorjához, hogy keressen egy imbuszkulcsot. A motor mögött állva várd meg, hogy odajöjjön, ekkor kapd el, és hátrahúzva az árnyékba üsd le. Indulj tovább, csakhogy a másik civil pont úgy áll a motor mögött, hogy ha megpróbálsz átjönni a kivilágított részen, akkor azonnal észrevesz. Ezért vedd elő a puskát, válaszd ki speciális tölténynek az acélgyűrűt, lőjél bele egyet, és amíg nem bír mozogni, kapd el, és üsd le, utána gondoskodj arról, hogy a teste elég sötét helyen legyen. Tőled nem messze van egy őr, aki úgyszintén pont úgy áll, hogy ha megpróbálod megközelíteni, akkor észrevesz, úgyhogy kénytelen leszel fejbe lőni. Ha meghalt, rejtsd el a hulláját. Lődd ki a pisztollyal a két ház között lévő lámpát. Ha itt továbbmennél, három őrrel találnád szembe magad, akik közül kettőnek fejlámpája van, de ez nem lenne túl ésszerű dolog, úgyhogy egy füttyentéssel hívd magadhoz a hozzád legközelebb lévő őrt (aki szerencsére pont a lámpa nélküli), aki ha bejött a ház mögé, lődd le, vagy üsd agyon, utána rejtsd el a hulláját (de jó messzire). Utána ugyanezt játszd el a következő őrrel, de vele nem fog olyan könnyen menni, mint az előzővel. Ha elindul feléd, bújj be a ház falánál lévő kuka mögé, itt a lámpájával se fog észrevenni. Miután úgy döntött, hogy csak képzelődött, és elindul visszafele, halkan lépj ki a kuka mögül, és hátulról lődd fejbe mielőtt kimenne a két ház közül. Rejtsd el a hulláját. A harmadik, egyedül maradt őrt már nem nehéz likvidálni, egyszerűen a távcsövet használva lődd fejbe, és rejtsd el a hulláját. Menj el a busz mögé és kanyarodj le balra, itt van egy kis ház, az ajtaját álkulccsal ki lehet nyitni. Az ajtó kinyitása bőven megéri a fáradalmakat, ugyanis odabent két gázgránátot, és egy öntapadós kamerát találsz. Ha mind összeszedted, gyere ki a házból, és menj vissza oda, ahol a három őr volt. Itt a jobb oldalon van egy üzlet, ennek is nyisd ki az ajtaját álkulccsal. Ha megsebesültél volna, gyógyítsd meg magad, és menj tovább.

III.2.7.2. Lightning

Az üzlet kijáratánál az egyik őr és a felettese beszélgetéséből kiderül, hogy szerencsére az időjárás ezúttal veled van, ugyanis a parkolót védő örök rendelkeznek éjjellátó készülékkel, de a nagy villámlásra való tekintettel nem hordják, hiszen a villámlás alatt semmit nem látnának, ha használnák az éjjellátót. Rohanj ki az ajtón, gyorsan be a kocsi mögé. Ha villámlik egyet az ég, akkor megtapasztalod a negatív oldalát is, hiszen ha rajtad van az éjjellátó, te is megvakulsz, úgyhogy próbálj meg ez ellen úgy védekezni, hogy ha dörrenést hallasz, akkor azonnal leveszed az éjjellátót. Miután az egyik őr elindította az autót, elkezd járőrözni jó messze tőled. Amíg háttal áll neked, gyere ki a kocsi mögül, és a sötétet kihasználva lődd fejbe a kocsi másik oldalán álldogáló őrt (ha hallasz egy dörrenést, az azt jelenti, hogy pár másodperc múlva villámlik, ilyenkor azonnal rohanj vissza a kocsi mögé, mert a villámlás alatt simán megláthat az őr). Ha megölted, gyorsan rejtsd el a hulláját, utána a távcső használatával lődd fejbe a távolabb járőröző terroristát is, és rejtsd el a hulláját. Ha megölted őket, jobbra kell lekanyarodnod, de vigyázz, mert az úton van egy automata gépfegyver. Vedd elő a nálad lévő egyetlen fáklyát, és dobd be a gépfegyver elé. Amíg lövi a fáklyát, rohanj be a löveg mögé a vezérlőhöz, és kapcsold ki, utána vedd fel a fáklyádat. Menj végig az úton, de a végén azonnal rohanj jobbra a kerítéshez, mert bal oldalt rögtön megjelenik két őr. Egymás közt jó nagy űrt hagyva elindulnak azon az úton, ahol a gépfegyver van, de az első ahogy eléri a löveget, visszafordul. Ha visszaért hozzád, gyorsan lődd fejbe, utána rohanj az úthoz, és mielőtt visszafordulna, a távcső segítségével lődd le a másik őrt is. Rejtsd el a két hullát, utána indulj el balra, de állj meg a sötétben, mert a bal oldali kerítés mögött járőrözik egy őr. Lődd le a kerítésen keresztül, utána menj be a hullához, és rejtsd el. Itt van egy csatornalejáró, mássz le benne. Jobbra van egy átjáró, itt menj be a következő szobába, és itt az ajtó mellé bebújva várd meg, hogy a kint járőröző őr az ajtó elé érjen. Ekkor halkan lépj ki az ajtó mögül, és lődd fejbe. Menj ki, rejtsd el a hulláját, és menj el a következő ajtóig. A bal oldali átjárón most még ne menj be, ugyanis a teremben, ahova vezet, van egy őr, és egy kamera is. Lődd ki a feletted lévő lámpát, erre az őr kijön körülnézni. Ha kijött, lődd fejbe, és rejtsd el a hulláját. Utána állj az ajtóban, és lődd ki a kamerát (mivel sötét van a lámpa kilövése miatt, nem fog észrevenni, ha az ajtóban állsz). Menj át a termen, odakint pedig kanya-

rodj le jobbra. Itt van a csatornából kivezető létra, ugorj fel rá, és mássz ki a csatornából.

III.2.7.3. Satellite Dishes

Odafent mintha az első rész egyik pályája elevenedett volna meg, egy aknákkal telerakott úton kell körbemenned, úgy, hogy közben két keresőfény ellenőrzi a területet, és ha valamelyik észrevesz, nő eggyel a riadószint, és a keresőfények mellett álldogáló mesterlövészek azonnal elkezdenek lőni rád. Annyi könnyítés van, hogy ha éppen egy szatellit mellett állsz, amikor elér a keresőfény, akkor a szatellit eltakar, így megúszod a lebukást.

Először is nézz körbe a hőlátó szemüveggel. Balra kéne elindulnod, de mivel itt az út tele van rakva aknákkal, kénytelen leszel jobbra menni. Mielőtt elindulnál, a szatellit mögött állva várd meg, hogy elérjen téged a keresőfény, utána pedig elinduljon jobbra. Ahogy elindul, futva menj utána, persze közben legyen a fejeden a hőlátó szemüveg. A következő szatellit vezető út felén van egy láda, aminek a bal oldalán van akna, a jobb oldalán pedig nincs, úgyhogy indulj el jobbra, és amilyen gyorsan csak tudsz, fuss a szatellithez az aknákat kerülgetve. Ha mindent jól csináltál, beértél a szatellit mögé, mielőtt a keresőfény elért volna. A következő szatellit elérése kicsit trükkösebb, ugyanis miután eléri a keresőfényt, nem megy tovább, hanem visszaindul, így ha azt a taktikát követed, mint az előzőnél, akkor körülbelül két másodperc alatt lebuksz. Szóval várd meg, hogy elmenjen a következő szatellitig, utána visszaindul, elér téged (de mivel még mindig a szatellit mögött állsz, nem vesz észre), majd továbbmegy balra. Ekkor gyorsan fel a hőlátó szemüveget, és az aknákat kerülgetve rohanj el a következő szatellitig. Az utolsó elérése már könnyű lesz, hiszen azon a területen, ahol most kell mozognod, már csak egy keresőfény pásztázza át a terepet. Várd meg, hogy el elhagyja az utolsó szatellitet, ekkor a hőlátó szemüveget felvéve rohanj el odáig. A szatellit mögött várd meg, hogy elérjen hozzád a fény, és továbbmenjen. Ekkor rohanj be hátra a sarokba, ugyanis itt nincs a rács tetején szögesdrót, és mássz fel a rácson, majd a túloldalt le, és bújj el az egyik gép mögé. Rohanj végig a gépek mögött, és az ajtót nyisd ki az álkulccsal. Viszont a kinyitott ajtón ne rohanj be, ugyanis neked háttal áll egy őr. Lopakodj be mögé, kapd el, és gyorsan egy sötét sarokba bevonszolva üsd le, ugyanis odakint két őr járőrözik, vigyázz, hogy ne vegyenek észre. Lődd ki a lámpát, utána várd meg, hogy valamelyik őr eltávolodjon, ekkor a másikat egy füttyentéssel hívd magadhoz, és ha árnyékos részre ér, lődd fejbe. Utána jöhet ugyanezzel a módszerrel a másik őr is, és rejtsd el a két hullát. Vedd fel a két acélgyűrűt, a fáklyát, ha van sérülésed, kezeld le a kötszerrel, és gyere ki a bódéból. A löveggel nem kell törődnöd, amikor nem feléd néz, rohanj a bal oldali falhoz, és a két fal közötti helyen csinálj egy fejlesztett „Van Damme" ugrást, támaszkodj meg a bal oldali falon, és egy ugrással kapaszkodj fel a tetőre, és húzd fel magad. Odafent lődd ki a hozzád legközelebb lévő tetőablakot, menj oda, és az antennára az „interakció" gombbal kötelet kötve ereszkedj be az épületbe.

III.2.7.4. Inside The Studio

Bújj be az oszlop mögé, és ha az odabent járkáló őr éppen háttal áll neked, lődd fejbe. Rejtsd el a hulláját, utána menj a liftekhez. Szállj be az egyikbe, és menj vele fel. Lambert kiadja az utasítást, hogy meg kell keresned Ingrid-et, aki eljuttathat Sadono közelébe, akit utána élve kell elkapnod. Menj előre a folyosó végéig, és a puskáddal maximumra bezoom-olva célozd be a folyosó végét, és várd meg, hogy az őr megjelenjen. Gyorsan lődd fejbe, mielőtt visszafordulna, utána vegyél elő egy fáklyát. Dobd be az automata löveg elé, és amíg az a fáklyával van elfoglalva, rohanj mögé a vezérlőhöz, és kapcsold ki (természetesen ne feledd el, hogy utána a fáklyát elrakhatod, és utána újra használhatod). A férfi hulláját ne a folyosóra rejtsd el, inkább nyisd ki a folyosón jobb oldalt lévő ajtót, és vidd el a mosdóba a hullát (itt a sérüléseid is begyógyíthatod). Utána menj a folyosó végére, innen lődd ki a túloldali ajtó felett lévő kamerát. Utána menj el a kis falig, innen láthatod, hogy ezen a folyosón is őrködik egy terrorista. Szerencsére rá nem kell tölteny pazarolnod, egyszerűen kapcsold ki az itt lévő automata lövegen a barátfelismerő rendszert (ABF), így az szitává lövi az őrt, ahogy az a közeledbe jut. Ezen a folyosón is van egy mosdó, ide rejtsd be a hullát. Ott, ahol a második automata gépfegyver van, menj be az ajtón. Ha itt is végigmész a folyosón, a végén pedig be az ajtón, akkor a szobában találsz töltényt, és egy sokkolót. Utána gyere ki a szobából, és menj be az első ajtón a bal oldalt, ami fölé az „On Air" felirat van kiírva. Itt a széken, háttal neked ül egy terrorista. Lopakodj be mögé, rángasd le a székből, és vidd be a szoba sötét sarkába, és üsd le. Innen látod az üvegen keresztül, hogy Ingrid a másik szobában álldogál. Gyere ki ebből a szobából, és lépj be a másikon, ahol Ingrid-et láttad. Beszélj a nővel, aki elmeséli, mennyire beleférkőzött Sadono bizalmába, úgyhogy az ő segítségével még a retinaszkennerrel levédett stúdióba is be tudsz lépni.

III.2.7.5. Follow Ingrid

Itt nem lesz nehéz dolgod, ahogy a rész címe is mutatja, csak Ingrid-et kell követned, amíg el nem értek a retinaszkennerrel védett ajtóhoz. Ingrid kinyitja az ajtót, és miután beléptek a terembe, mondja, hogy ő a jobb oldali folyosón megy, de te menj a bal oldalin, ahol nem vesznek észre. Most az egyszer ne hallgass rá.

III.2.7.6. Surprise Assault

Nemsokára megjelenik egy őr, aki elindul Ingrid felé. Lambert-ék ekkor szólnak, hogy Soth lebuktatta Ingrid-et, akiről mivel kiderült, hogy kém, a terroristák meg akarják ölni. Az első terrorista nem támad azonnal, úgyhogy vele könnyű dolgod lesz, egyszerűen a sötétbe bújva lődd a távcsöves puskával fejbe. A következő őrrel már nem lesz ilyen egyszerű dolgod, ugyanis rajta már van éjjellátó készülék, és ő nem totojázik annyit, mint az előző, hanem azonnal lőni kezd. Gyorsan guggolj le, és a távcsöves puskát használva őt is lődd gyorsan fejbe. Innentől kezdve a távcsővel maximumra zoom-olva célozd be a bejáratot, ugyanis még három éjjellátós őr fog érkezni. Őket is lődd le egyesével (ha szerinted minden őrt megöltél, de a zene mégse lassul le, akkor nézz át a bal oldali folyosóra, lehet, hogy valamelyik oda bebújva próbál téged lelőni). Ha mindegyik terroristát megölted (erre a zene lelassulása, majd teljes eltűnése figyelmeztet), akkor beszélj Ingrid-del, aki odamegy a terem végig retinaszkennerrel lezárt ajtóhoz, és kinyitja azt. Rejtsd el az összes hullát a terem valamelyik sötét sarkába (az egyiknél van egy adattároló), utána menj oda Ingrid-hez.

III.2.7.7. Find Sadono

Most már tényleg az utolsó feladatod Sadono megtalálása, Lambert ehhez el is mondja az instrukciókat. Tehát Sadono-t a stúdió-

ban kell elkapnod, ahol most kezdik el felvenni a beszédét, ha ekkor nem sikerül, akkor elhalasztottad az utolsó esélyt, ezzel a küldetésnek is vége. Ráadásul Sadono-t mindenképp élve kell elkapnod, és el sem kábíthatod.

Fordulj be a bal oldali folyosón. Ennek a végén van egy kamera, de hiába próbálod kilőni a jól bevált módszerhez szokva, ugyanis ez a kamera golyóálló. Inkább lődd ki a bal oldali falon lévő lámpát, és menj el addig a sötétben, ameddig csak tudsz. Amikor a kamera nem néz feléd, gyorsan rohanj be annak a vakfoltjába (ami ugye a kamera alatt lévő pont), innen belátsz a következő terembe, ahol egy őr járőrözik, de nem lőheted le, mert még egy őr álldogál a teremben. Inkább, amikor a járőröző férfi a közeledben van, fütytyents egyet, és készítsd be a sokkolót. Ahogy a férfi kilép a teremből, rázd meg, utána rakd a testét a fal mellé, itt nem látja meg a kamera és a másik őr se. Utána állj be a pult mögé, és innen lődd fejbe a másik őrt. Rejtsd el a hulláját, utána, ha kell, gyógyítsd meg magad a falon lévő elsősegélydobozzal. Ha elmész a szoba végére, láthatod, hogy a szellőzőnyílás ki van nyitva. Hogy bejuss a szellőzőbe, mássz fel a falon lévő csövön, innen pedig kapaszkodj át a gerendára. Ezen mássz el a szellőzőig, húzd fel magad, és mássz rajta végig.

III.2.7.8. Sadono's End

Mivel a stúdióban túl sok az őr, nagy a világítás a felvétel miatt, és ráadásul egy keresőfény is kutat behatolók után, nem tudod Sadono-t észrevétlenül elkapni.

Ugorj le a padlóra (persze esés közben nyomd le a „guggolás" gombot a halk landoláshoz), bújj be a paraván végéig, és készülj fel egy nagyon fontos akcióra. Ha eddig guggoltál volna, állj fel, és amilyen gyorsan csak tudsz, rohanj el Sadono háta mögé, és kapd el. Persze az őrök azonnal rád fogják a fegyverüket, de mivel nem veszélyeztethetik a vezetőjük testi épségét, úgyhogy nem bántanak. Vedd elő a pisztolyt (ugyanis ilyenkor sokkal egyszerűbben irányíthatod a túszod), és oldalazva indulj el jobbra, de nagyon vigyázz, hogy az ide-oda mozgó őrök sehogy se tudjanak a hátad mögé kerülni. Így oldalazz el a falig, és itt fordulj balra, de természetesen még mindig szembe az őrökkel (és bármennyire is szeretnéd, egyet se lőjél le, ugyanis akkor rád támadnak, ezzel vagy Sadono-t, vagy téged megölve). Oldalazz el a retinaszkennerig, és nyittasd ki az ajtót Sadono-val. Indulj el az emelkedőn a tető felé, de mivel az őrök innentől kezdve mindenképp megpróbálnak megölni, hátal a tető ajtaja felé menjél, és ahogy valaki kijön a stúdióból, gyorsan lődd le. Így menj el a tetőhöz vezető ajtóig, és az azt lezáró retinaszkennert használtasd Sadono-val. Menj ki a tetőre Ingrid-hez, és beszélj vele.

▶ *Indonéz Szabad Televízió, Dzsakarta, Indonézia*
▶ *2006. Április 20., 23:05*

Sadono elfoglalása gyakorlatilag az Indonéz világ válságának végét jelentette. Az „Árnyékháló" csapatai az összes ND133-at semlegesítették- egyetlen kivétellel. A CIA által kiképzett zsoldos, Norman Soth valahol Amerikában van az utolsó, himlővírussal teli tárolóval.

III.2.8. Los Angeles - Neutralize Soth and the last ND133

▶ *LAX Nemzetközi Repülőtér, Los Angeles, Kalifornia, USA*
▶ *2006. Április 23., 18:28*

Semlegesítsd Soth-ot és az utolsó ND133-at!
Norman Soth-ot és az utolsó ND133-at!
Norman Soth áthatolt a LAX biztonsági rendszerén ismeretlen számú zsoldossal, és az utolsó, himlővírust tartalmazó ND133 tárolóval.
Semlegesítsd Soth-ot, és szerezd meg az ND133-at, mielőtt a vírus elszabadul!

III.2.8.1. Into The Truck

Tehát az utolsó küldetésben hazai pályán, egy volt barátot kell megállítanod. Az egyetlen lehetőséged, hogy bejuss a reptérre, egy, pont a megfelelő helyre tartó teherautó, ami nemsokára a közeledben áll meg. Erre kell feljutnod, de ha valaki észrevenne, mielőtt bejutsz a reptérre, akkor a küldetésnek vége, de szerencsére Grímsdottír elintézte, hogy könnyebben feljuthass rá.

Bal oldalt van egy rács, ezen mássz át. Ekkor érkezik a teherautó, és megáll az őrnél. Rohanj a teherautó hátuljához, és amíg az őr és a sofőr csodálkoznak azon, hogy vajon ma miért kellett itt megállnia a teherautónak, gyorsan mássz be a hátuljába.

III.2.8.2. The Parking Lot

Amíg a teherautó hátuljában üldögélsz, Lambert elmondja, hogy Soth zsoldosai a LAX alkalmazottjainak álcázva dolgoznak a repülőtéren, de mivel valószínűleg mostanában voltak beoltva himlő ellen, ezért magasabb a testhőmérsékletük, mint a többi embernek (a hőlátó szemüveget használva nem kéken, hanem pirosan látod őket). Amikor a teheraútóval beérsz a parkolóba, már tapasztalhatod is, ugyanis az itt járőröző valódi biztonsági őrrel ellenében a bódéban álldogáló férfi egy zsoldos. Várd meg, hogy az őr arrébb menjen a kutyájával, ekkor ugorj ki a teherautóból, és kerüld meg a bal oldala felől. Innen a sötétben ülve egy füttyentéssel hívd magadhoz az őrt. Ahogy az őr beér az árnyékos helyre, lődd le sokkolóval (a valódi őrök megölésével elveszted a küldetést), utána gyorsan lődd le a rád támadó kutyáját is. Rejtsd el a hullát, és vedd el tőle a tapadós kamerát. Menj vissza a teherautó másik oldalára, és a fal mellett, a sötétben menj végig a bódéhoz, majd állj be annak az ablaka alá. Ha az álcázott zsoldos elfordul, menj át a másik oldalra, és az ablak alatt osonj végig, utána bújj be az ajtó előtt lévő árnyékos részre. Ahogy az őr kijön a bódéból, üsd le. Miután elájult, Grímsdottír és Lambert elmesélik, hogy még kilenc testőrt kell megtalálnod, és mindegyiket meg kell ölnöd, mivel ha akár egy is életben marad, az túlságosan veszélyes lehet a küldetésre a későbbiekben. Szóval biztos, ami biztos, lőjél egy golyót az ájult zsoldos fejébe, rejtsd el a hulláját, és indulj el a második zsoldos keresésére. Először is menj át a szemben lévő ajtóhoz, nyiss be, és a szobában vedd fel az elterelő kamerákat, és az acélgyűrűt. Gyere ki a szobából, menj vissza a bódéhoz, és itt menj be az ajtón.

III.2.8.3. Guards And Cameras

Menj be a következő ajtón, és kapcsold le a melletted lévő kapcsolóval a lámpát. Utána azonnal lépj vissza, ugyanis a táblát törölgető takarítónő azonnal megpróbálja visszakapcsolni. Gyorsan üsd le,

és rejtsd el a testét, mielőtt kijönne az őr az őrhelyéről. Ha mégse tűnne fel neki a változás, kapcsold fel a lámpát, és kapcsold le újra. Bújj el, és amikor kijön az őr, hogy visszakapcsolja a lámpát, akkor kábítsd el sokkolóval vagy acélgyűrűvel. Rejtsd el a testét, és menj be az ajtón a mosdóba. Az itt lévő szellőzőrács persze egyből felhívja a figyelmed egy nyitott szellőzőre, úgyhogy nézz körül. A szellőző a kézmosó felett van, úgyhogy mássz fel a kézmosóra, és ebből ugorj fel a szellőzőbe.

III.2.8.4. New Guys

Menj végig a szellőzőn, majd amikor ki lehet mászni, akkor állj meg, és várd meg, hogy a munkás befejezze a beszélgetést a kicsit lázasan beszélő dolgozóval, aki persze álcázott terrorista. Ha az igazi munkás elindul dolgozni, akkor ugorj ki halkan a szellőzőből, és várd meg az árnyékos helyen, a fal mellett, hogy odamenjen a terrorista is. Ha ott áll a közeledben, üsd le, de még ne lődd fejbe, nehogy a munkás meghallja. Vedd elő a puskát acélgyűrűvel vagy sokkolóval, és hátulról lődd le vele a civilt, utána rejtsd el a testét, és ekkor lődd fejbe az ájult zsoldost, így már csak hét célpontod maradt. Mássz fel a futószalagra, és leguggolva menj át ezen a másik terembe.

Ebben a teremben három álcázott zsoldos, és egy igazi munkás van, plusz odafent két őr. Az egyik zsoldos egy széken ül, a másik odafent áll, a harmadik pedig éppen beszélgetni kezd az egyik civillel. Miután befejezték a beszélgetést, várd meg, hogy odamenjen a két futószalag közé, ekkor üsd le gyorsan, és rejtsd el a testét a sötétbe. Ekkor az eddig üldögélő zsoldos is elindul feléd, a sötétben guggolva várd meg, és ha odaér hozzád, üsd őt is le. Tedd le a másik test mellé, és üsd le. Így már csak öt áldozat maradt, ebből az egyik egy teremben veled. Menj be a magasabban lévő futószalag alá, és közepes sebességgel menj el jobbra, el a végéig, a falhoz. Itt mássz át a dobozon, és a szekrény mellett mássz át a kis dobozra. Erről ugorj fel a szekrényre, és innen a sötétben guggolva várd meg, hogy odajöjjön hozzád az egyik őr, ekkor kapd el hátulról, húzd be a sarokba, és üsd le. Ha veled szemben az álcázott terrorista éppen hátul áll, ahol innen nem látod, akkor indulj el az úton, de inkább közepes sebességgel menj, hogy gyorsan beérj az árnyékos részre. Itt várd meg, hogy az álcázott férfi ne feléd nézzen, hanem körbe induljon, ekkor indulj tovább, és lődd le a férfit egy sokkolóval. Húzd be egy sötét sarokba a testét, és lődd fejbe, majd vedd el tőle az adattárolót. Maradt még négy terrorista. Menj ki az ajtón, utána végig a folyosón.

III.2.8.5. Baggage Check

A következő feladat túljutni a poggyászokat szállító szalagon úgy, hogy a poggyászokat figyelő őrök ne vegyenek észre. Először két szalag között kell választanod, inkább állj rá a bal oldali poggyászra, és várd meg, hogy érkezzen egy nagyobb bőrönd, ez mögé bújj be, így a szalag végigvisz a poggyászokkal együtt, úgy, hogy nem vesz észre az őr. Miután vége a szalagnak, a következő választási lehetőségnél állj rá a jobb oldalira. Mivel ez a szalag ellenkező irányba mozog, mint te, ezért nem tudod az előbb alkalmazott taktikát itt is használni, úgyhogy kénytelen leszel az őrt a nyitott ablakon keresztül lelőni egy sokkolóval, utána lődd ki a lámpát, így már nyugodtan végig tudsz menni a szalagon. Miután leszálltál róla, szedd fel a gázgránátot, a töltényt, utána menj ki az ajtón, és menj fel a lépcsőn.

III.2.8.6. Waiting Area

Grímsdottír szólt, hogy van egy terrorista a váróban, egy pedig az irodáknál, az információnak köszönhetően biztonságosabban haladhatsz tovább.

Ahogy visszakapod az irányítást, azonnal nyisd ki az ajtót, és kapd el az álcázott terroristát, mielőtt továbbindulna. Vedd el tőle az adattárolót (amiben egy ajtót nyitó kód van: 5325), de még ne lődd fejbe, mert meghallaná a tőled nem messze üldögélő civil, úgyhogy lopakodj be a civil mögé, és kapd el. Rángasd be a sötétbe, és üsd le, ezután fejbe lőheted az ájult terroristát, így maradt három hatástalanítandó zsoldos. Menj a folyosó bal oldali, sötét oldalára, és lassan menj végig, hogy a civil ne vegyen észre. A kóddal lezárt ajtó mögül kijön egy őr, hagyd, hogy egy pillanatra észrevegyen, utána bújj vissza a sötétbe, és várd meg, hogy utánad jöjjön, ekkor üsd le. Rejtsd el a testét, és a most megszerzett kóddal menj be az ajtón. A folyosó végén van egy golyóálló kamera, hogy könnyen túljuss a folyosón, lődd ki a lámpát, utána menj el az árnyékos rész határáig. Ha a kamera éppen jobb oldalra néz, akkor rohanj át a fényes területen balra.

III.2.8.7. The Lobby

Menj be az ajtón. Itt van egy álcázott zsoldos, akit éppen egy telefonáló civil próbál rávenni arra, hogy elvégezzen helyette egy munkát, de ő nemet mond, és elindul az ajtó felé. Ekkor kerülj a háta mögé, kapd el, vonszold be egy sötét sarokba, és üsd le, de még ne lődd fejbe. Lopakodj a telefonálást közben befejező civil mögé, rángasd ki a székből, és őt is rángasd egy sötét helyre, ahol leütheted. Ekkor már fejbe lőheted a kábult terroristát. Lambert ekkor elmondja, hogy már csak két terrorista maradt, ők viszont Soth testőrei, úgyhogy végig vele tartanak, őket kell megkeresned. Menj ki a túloldalt a teremből, a következő szobában éppen most akarnak szünetet tartani, úgyhogy ketten kimennek a teremből, de egyvalaki elaludt a székében, úgyhogy ő bent maradt egy kávézó férfival együtt. Az alvó civil mellett osonj el, és lopakodj be a másik férfi mögé, és üsd le, utána rejtsd el a testét. Utána menj ki a bal oldali ajtón. Indulj le a lépcsőn, ekkor Lambert és Grímsdottír szólnak, hogy Soth állítólag az alattad lévő területen található, és ezt az információt meg kéne erősítened. Vedd elő a távcsövet, zoom-olj rá az alattad lévő területre, és kapcsold be a hőlátó szemüveget, amivel Soth-ot is megtalálhatod a műlába miatt, és a két testőrét is, hiszen nekik is magas a hőmérsékletük az oltás miatt. Soth és a testőrök egymás mellett állnak, pontosan alattad. Ha ez megvolt, akkor el kell kapnod őket.

A mögötted lévő teremben vannak a liftek, amikkel le tudsz menni. De mivel a terem sarkában van egy golyóálló kamera, ezért lődd ki pisztollyal az összes lámpát, hogy ha bemész, a kamera ne vegyen észre. Menj be a liftbe, ami felett világít a lámpa, és indítsd el felfelé.

III.2.8.8. Off The Elevator

Útközben megáll a lift, ugyanis Soth emberei lekapcsolták az áramot, de neked gyorsan el kell érned, úgyhogy lődd ki a lift tetejét, hogy ki tudj mászni. Ha kimásztál a liftből, akkor kezdj el mászni a csövön ameddig lehet, utána mássz át a csőről a lift acélsodronyára. Ezen is mássz végig, és kapaszkodj át róla a másik lift aljára. Ezen mássz végig, és innen át a másik acélsodronyra.

III.2.8.9. Almost There
Ezen csússz le az első gerendáig, amire lelépve át tudsz mászni a csőre. Mássz rajta végig, és amikor elértél a tetejére, akkor ugorj át a liftre. A liftről ugorj be a szellőzőhöz, innen pedig le, a munkásokhoz.

III.2.8.10. Catwalks
Leguggolva menj a jobb oldalt lévő létrához, és mássz fel rajta. Ha bekapcsolod a hőlátó szemüveget, meglátod Soth-ot, és a két zsoldost, amint éppen a himlővírus kiszabadítására készülnek, de az egyik őr elkezd járőrözni. Kapcsolj át éjjellátásra, guggolj le, és a távcsövet használva lődd fejbe a járőröző zsoldost, utána amilyen gyorsan csak tudod, lődd fejbe Soth-ot és a másik zsoldost is. Az első zsoldos lelövése után elindul egy számláló egy percről, ha lejár az idő, akkor a vírus kiszabadul, és elvesztetted a küldetést, úgyhogy nagyon sietned kell. Ha meghaltak állj fel, rohanj a létrához, azon mássz le, és fuss át a túloldalra, a kanyarnál fordulj le balra, és mássz fel a létrán, itt pedig a következőn. Menj le a lépcsőn és rohanj oda a veled szemben lévő ND133-hoz.

III.3. Alternatív útvonalak

III.3.1. Az első pályán, az Amerikai Nagykövetségen miután beszéltél Shetland-dal, két ajtón mehetsz ki a szobából. Én a végigjátszásban úgy írtam, hogy mi történik, ha a bal oldali ajtón lépsz ki, de talán egy kicsit gyorsabb, ha a másik ajtón jössz ki. Ahogy kilépsz az ajtón, áll neked háttal egy őr, de simán el tudsz menni a folyosón balra anélkül, hogy észrevenne. Rohanj el a lépcsőhöz, innentől fojtasd ugyanúgy, ahogy a végigjátszásban van írva.

III.3.1. A hetedik pályán, a televízió stúdióba való behatolás előtt az utcákon haladsz. Itt az első civil leütése után (aki imbuszkulcsért ment az ajtójához) nem muszáj végigmenned az úton, ahol van még egy civil, és az őrt mindenképp le kell lőnöd, mert nem tudod halkan megközelíteni. Ha balra nézel, láthatsz egy csövet, amire ha felmászol, a háztetőn találod magad. Menj végig a tetőn, és a végén csússz le a csövön, így túlhaladtál gond nélkül a civilen, az őrnek pedig a háta mögé kerültél. Ugyanitt, a három őr legyőzése után nem kötelező betörni az üzletbe, hogy továbbjuthass, hanem sokkal menőbb úton is bejuthatsz. Balra van egy létra, ezen mássz fel, a tetőn pedig ugorj fel a lejtős drótkötélre. Ezen végigcsúszva az üzlet tetején találod magad. Itt van egy cső, erre ugorj rá, és így lecsúszhatsz a földszintre. Innen folytasd a végigjátszásban leírtak szerint.

III.3.2. A nyolcadik pályán, Ingrid megtalálása előtt találhatsz egy trükkösebb, de nehezebb alternatív útvonalat. A második automata löveg kiiktatása után ne a bal oldali ajtón menj be, hanem a jobb oldalin. Itt menj végig a folyosón, aminek a végén, a jobb oldalon van két oszlop. A két oszlop között ugorj fel egy „Van Damme" mozdulattal, támaszd meg magad a bal oldalon, és ugorj fel, utána húzd fel magad. Itt van a szellőző nyílása, menj be a szellőzőbe, és mássz rajta végig. A végén ugorj ki, így eljutsz a koncertterembe. Odalent három őr van, dobj le hozzájuk egy elterelő gránátot, és kezd el füttyögni. Ha legalább két őr ott van a kamera közelében, altasd el őket, és ha maradt ébren őr, gyorsan lődd fejbe, hogy ne tudjon riadót fújni. Ha mindhárom elaludt vagy meghalt, gyere le a lépcsőn, rejtsd el a testüket, és menj ki a teremből. A szemben lévő szobában van Ingrid.

III.3.3. A kilencedik pályán, az utolsó terrorista kiiktatása után kétféle módon is eljuthatsz a mozgólépcsőhöz, ahonnan be kell mérned Soth-ot. Az egyik a végigjátszásban leírt módszer, a másik pedig az, hogy a teremből, ahol megölted a terroristát, nem mész át a másik terembe, hanem már ebből a teremből kimész a bal oldali ajtón. Itt menj el a következő terem ablakáig, és sötét helyen várd meg, hogy a két férfi kijöjjön a szobából. Ekkor vagy próbáld meg őket elaltatni egy gázgránáttal, vagy lopakodj el mögöttük a lépcsőig. Innen folytasd a végigjátszásban leírtak szerint.

III.4. Fegyverek és kütyük

III.4.1. 5.56 mm SC-20K AR
Ez a gyönyörűség a játék során legtöbbet használt kütyüd lesz. Az SC-20K Assault Rifle egy sokoldalú gépfegyver hangtompítóval, távcsővel, és egy negyvenmilliméteres gránátvetővel. Azon kívül, hogy nagyon halálos fegyver, még használhatod távcsőnek, és természetesen ideális lámpák és kamerák kilövésére, hogy csökkentsd a lebukási esélyeidet. Az SC-20K használható pontos lövések leadására való igazi lopakodó fegyverként, vagy ha a helyzet úgy hozza, hogy több emberrel kell felvenned a harcot, akkor átállítható sorozatlövő módra a „Rate of fire" gomb használatával. Az igazán pontos lövések érdekében beleépítettek egy távcsövet is, amit a „zoom in" gombbal használhatsz. A távcső használata közben a fegyver nagyon imbolyog, ezért a „másodlagos tűz" gombbal vissza kell tartanod a lélegzeted, amíg lőni akarsz (természetesen a lélegzeted nem tudod örökké visszatartani, ezt egy csík jelzi ilyenkor a képernyő bal felén). Ha becéloztad a célpontot, az „elsődleges tűz" gombbal indíthatod útjára a halálos pontosságú golyót. A második részben egy küldetés erejéig hiányolnod kell ezt a remek puskát, ugyanis egy fegyverkereskedő kicsit átalakítja, úgyhogy miután visszakapod, halkabb lesz, és kicsit átalakította az optikát is, úgyhogy gondolom nem bánod meg, hogy egy kicsit nem lesz nálad. És ha ez nem lenne elég, az SC-20K-hoz különböző speciális töltényeket is használhatsz. Ezek használatához nyisd meg az Inventory-t, és válaszd ki valamelyik töltényt, miután kiválasztottad az SC-20K-t. Ekkor a puska képe mellett a képernyő jobb alsó sarkában megjelenik a töltény képe, amit a „másodlagos tűz" gombbal használhatsz. A speciális töltények a következők:

III.4.1.1. Sticky Camera
Ez az újrahasználható kamera segít a lopakodás mesterfokú elsajátításához. Az SC-20K által kilőtt kamerákkal a lebukás veszélye nélkül tekinthetsz be számodra elérhetetlen helyekre, sarkok mögé, ráadásul kémkedés közben tudsz zoom-olni is, és ha nem elég jók a fényviszonyok, még az éjjellátó és hőlátó funkciót is bekapcsolhatod. Ha minden szükséges információt megszereztél a környezetedről, a kamera szemszögéből az „elsődleges tűz" gombbal tudsz kilépni. Használat után megkeresheted, és elrakhatod a kilőtt kamerát, így később újra fel tudod használni. A Pandora Tomorrow-ban egy új funkcióját is ki fogod használni, ugyanis a kamera képes egy rövid idejű, de nagyon jó minőségű felvételt készíteni hanggal együtt.

III.4.1.2. Diversion Camera
Ez az eszköz a Sticky Camera továbbfejlesztett változata. Használni ugyanúgy kell, mint a másik kamerát, de a két kamera felhasználhatósága között alapvető különbségek vannak. Ezzel a kamerával

ugyanis nem tudsz se zoom-olni, se az éjjel- vagy hőlátó funkciót bekapcsolni, viszont a „fütty" gombbal a kamera füttyögni kezd, ezzel odacsalogatva a közelben lévő őröket. Ha az őr a kamera közelében van, azt kutatva, hogy honnan jött a hang, a „másodlagos tűz" gombbal altatógázt eresztethetsz ki a kamerából, ezzel elkábítva az őrt, utána a kamera szemszögéből az „elsődleges tűz" gombbal tudsz kilépni. A kütyü egyetlen hátránya, hogy az elaltatott ellenfelet a társai könnyen fel tudják kelteni, ha megtalálják a kábultan fekvő testét, ekkor az őr visszatér a szolgálatba. Ez a kamera nem újrafelhasználható.

III.4.1.3. Smoke Grenade

Az SC-20K gránátvetőjével használható füstgránátnak akkor veheted nagy hasznát, ha az adott küldetésben nem gyilkolhatsz, viszont több ellenfeled kéne egyszerre hatástalanítani. A füstgránátot közéjük lőve vakító gáz veszi őket körül, amitől nem látnak, könnyezni kezd a szemük, és köhögni kezdnek, ezáltal teljesen védtelenné téve őket. Ez alatt a pár másodperc alatt teljesen ki vannak szolgáltatva neked, leütheted, elkaphatod, lelőheted őket, de siess, mert a gáz hatása nem tart sokáig.

III.4.1.4. Ring Air Foil

Ez a fémgyűrű ugyanarra a célra használható, mint a füstgránát, vagyis az ellenfél pár másodpercre való cselekvésképtelenné tevése. A gumilövedékkel nem lehet embert ölni, viszont ha valakit nagyon közelről találnak el vele, az egyből elájul. Távoli lövések esetén a célpont pár másodpercig szédeleg, ekkor oda lehet rohanni hozzá leütni, vagy elkapni. Leginkább akkor hasznos, amikor egy felfegyverzett ellenfelet kell úgy elkapni, hogy eszméleténél legyen, ha mondjuk retinaszkenner használatára akarjuk rávenni.

III.4.1.5. Sticky Shocker

Ennek a sokkoló lövedéknek ugyanaz a rendeltetése, mint az előbb említett gumilövedéké, vagyis olyan célpontok hatástalanítása, akiket nem szabad megölni. A sokkoló lövedék által megrázott célpont azonnal elájul, és jó ideig nem kel fel, tehát ezt a lövedéket nem szabad olyan célpontra használni, aki nem veszítheti el az eszméletét.

III.4.2. 5.7 mm Pistol

Ez az 5.7 milliméteres hangtompítós, félautomata pisztoly a Pandora Tomorrow-ban elég ritkán használt fegyver lesz, tekintve, hogy az SC20-AK-t már a játék elején megkapod, jórészt csak arra fogod használni, hogy a lámpák és a kamerák kilövésére ne a puska töltényeit pazarold (persze annál a küldetésnél, amikor az SC20-AK nincs nálad, akkor nagyon jól jön). A puskával ellentétben nem lehet használni hozzá speciális töltényeket, de kis méretéből adódóan más előnyökkel rendelkezik. Egyrészt sokkal pontosabban lehet vele célozni (A célzás pontossága természetesen ennél a pisztolynál, és a puskánál is függ a szórástól. Ha gyorsan mozgatod a célkeresztet, akkor annak a részei messzire csúsznak egymástól, ezzel jelezve, hogy nagy a fegyvered szórása, és minél nagyobb a szórás, annál pontatlanabbul fogsz lőni. Tehát fegyverrel a kezedben nem szabad hirtelen mozdulatokat tenni, vagy ha mégis gyorsan mozogsz, akkor utána egy pár másodpercet várni kell, hogy a célkereszt részei újra egymásba csússzanak, és igazán pontosan tudjál célozni), másrészt kötélről lógás, vagy éppen csöveken való mászás közben is lehet vele célzott lövéseket leadni, ami jó párszor megmentheti az életed a játék során. Ha pedig túszt ejtesz, a pisztollyal zsarolhatod a túszt, és ha társai érkeznek, akkor azokat le is tudod vele lőni a túszod magad elé tartva élő pajzsként. A tárban húsz töltény foglal helyet, ami elsőre kevésnek tűnhet, de pontos fejlövésekkel operálva könnyű elérni az egy lövés- egy halál statisztikát, így már akár soknak is tűnhet a húsz töltény. Természetesen a pisztoly is használható lámpák és kamerák kilövésére. A puskához hasonlóan a pisztolyt is fejlesztették az első részhez, rákerült egy lézerirányzék, amit a „másodlagos tűz" gombbal használhatsz, ilyenkor eltűnik a célkereszt, és csak a filmekből jól ismert piros lézerpont marad a helyén, ami mondjuk folyamatosan mozog egy kicsit, de legalább a lámpák kilövésekor nem kell a pisztoly szórása miatt több töltényt is elpazarolnod. Ráadásul a lézerirányzékkal az ellenfeleket is át lehet vágni, az irányzékot egy olyan helyre mozgatod a falon, ahol látja az őr, ekkor ő jobb esetben elindul, hogy megkeressen téged, rosszabb esetben pedig riadót fúj.

III.4.3. Frag Grenade

A repeszgránát az egyik legfontosabb életmentő eszköz a játékban, gyakran előfordulhat, hogy olyan nagy ellenállásba ütközöl, ami ellen nem tudsz mit kezdeni, akkor egy jó helyre dobott repeszgránát akár két-három ellenfeled is elteheti láb alól, így könnyedén megmenekülhetsz szorult helyzetekből, például amikor több zsoldos beszorít egy kis szobába. A gránát használatához válaszd ki az Inventory-ból, nyomd meg a „használat" gombot, ekkor a kamerát föl-le mozgatva adhatod meg a dobás erősségét. Ha kész vagy a célzással, nyomd meg az „elsődleges tűz" gombot.

A repeszgránát nem minden pályán az alapfelszereltséged része, de általában az ellenfelektől lehet zsákmányolni, és sok gránát van a pályákon szétszórva ládákban.

III.4.4. Wall Mine

A falra tapasztható akna a legalattomosabb fegyver a játékban. Kisméretű, tehát szinte alig észrevehető robbanóeszköz, amit a nevéhez híven a falra kell kirakni. Az akna mozgásérzékelő, tehát ha valaki elhalad mellette, akkor azonnal működésbe lép, hatalmas detonációt okozva. Ha valahol körülötted van egy kiélesített faliakna, arra halk csipogás figyelmeztet. Ezután már könnyű megtalálni az aknát, ugyanis felváltva villog rajta egy zöld, és egy piros led, és a hőlátó szemüveg is más színnel jelöli, mint a falat, amire fel van tapasztva. Ha hatástalanítani akarsz egy ilyen aknát, lassan közelítsd meg, ha melléérsz, akkor várd meg, hogy zölden villanjon a lámpa, és ekkor, csakis ekkor nyomd meg az „interakció" gombot. Ha mindent jól csináltál, akkor a csipogás megszűnik, és Sam automatikusan elrakja a bombát, ami így bekerül az Inventory-dba, és ezentúl te is használhatod. Ha viszont valamit elrontottál, arra a csipogás felgyorsulása figyelmeztet, ha ez történne, akkor rohanj, amilyen gyorsan csak tudsz, bár ekkor már valószínűleg késő.

Ha szereztél egy aknát, akkor azt a következőképpen tudod használni: válaszd ki az Inventory-ból, utána az „elsődleges tűz" gombbal rakd ki a falra. Ekkor hallasz egy mély hangot, ilyenkor még nyugodtan arrébb mehetsz gyorsan, de utána hallhatsz egy magas hangot is, ami azt jelzi, hogy az akna beélesedett, és ahogy mozgást érzékel, robban, tehát nagyon lassan menj el mellőle.

Gondolom, mondanom se kell, mi mindenre lehet felhasználni ezt a fegyvert... Csak egy tipp: messze tőled áll több őr, ekkor kiraksz a falra egy aknát, valamilyen zajjal felhívod magadra a figyelmet, az őrök pedig elindulnak feléd, bele a biztos halálba, hiszen ahogy elmennek az akna mellett az felrobban. Szóval használjátok a fantáziátokat, nagyon meg lehet könnyíteni a dolgod egy-két okosan felhasznált aknával. Sajnos az akna nem alapfelszerelésed, de több pályán is lehet zsákmányolni.

III.4.5. Pick Lock

Az álkulcs nagyon fontos eszköz, tekintve, hogy a küldetések alatt rengeteg zárt ajtóval fogsz találkozni. A használata gyorsabb, mint az első részben, köszönhetően egy apró változtatásnak. Ha egy zárt ajtóhoz érsz, akkor a képernyő jobb felső sarkában lévő interakciós ablakában megjelenik az álkulcs használatára vonatkozó opció, ezt válaszd ki az „interakció" gombbal. A zár kinyitásához nyomkodd az iránygombokat, ha valamelyik lenyomása után kattanást hallasz, akkor azt az iránygombot nyomd addig, amíg nem hallasz még egy kattanást. Ezt ismételd addig, amíg a zár ki nem nyílik.

III.4.6. Disposable Pick

A robbanó ajtónyitó kütyüt olyan esetekre találták fel, amikor nincs időd az álkulccsal szenvedni egy ajtó kinyitásához. Ilyenkor előveszed az Inventory-ból ezt a szerkezetet, megnyomod az „elsődleges tűz" gombot, erre a kütyü egy másodperc alatt, szinte zajtalanul kirobbantja a zárat, így nagyon gyorsan át tudsz jutni a kulcsra zárt ajtókon.

III.4.7. Optic Cable

Miután kinyitottál egy ajtót, meg kell bizonyosodnod róla, hogy biztonságos helyre fogsz belépni, ehhez tökéletes az optikai kábel. Az egyik kisebb újításnak köszönhetően, ha megállsz egy ajtó mellett, akkor mindig megjelenik az interakciós ablakban az optikai kábel használata, csak ki kell választanod ezt, és nem kell az Inventory-ból előkotorni az optikát. Utána az „elsődleges tűz" gombbal dugd át az ajtó alatt, utána a kamera mozgatásával tudsz körülnézni a szomszéd szobában, alapból éjjellátó üzemmódban. Sokszor csak az optikai kábel segítségével tudod kijátszani az ajtó előtt masírozó őröket, hiszen így tudhatod meg, mikor áll neked háttal a másik szobában az őr, vagy mikor ment ki a látókörödből, tehát ennek a kütyünek köszönhetően mindenhova teljes biztonságban léphetsz be. Az ajtókon keresztüli kémkedéshez még lehet használni azt a módszert, mellyel csak résnyire nyitod az ajtót („interakció" gomb, utána addig nyomod az „lefele" gombot, amíg megjelenik a „Stealth Open" akció), és így nézed meg, hogy kik vannak a másik szobában, és mit csinálnak, de természetesen ez a módszer sokkal biztonságosabb és praktikusabb.

III.4.8. Laser Mic

A lézermikrofon segítségével távoli beszélgetéseket hallgathatsz ki, amelyeket normális viszonyok között nem is hallhatnál, csakhogy a lézermikrofon az üvegről, és hasonló felületekről összegyűjti az üvegről visszaverődő rezgéseket, és azokat értelmes beszéddé alakítja. A használatához válaszd ki az Inventory-ból és nyomd meg a „használ" gombot. Utána keress valamilyen üvegfelületet a kihallgatandó beszélgetés közvetlen közelében, és irányítsd rá a mikrofont. Ha a kihallgatandó személy körül megjelenik egy zöld jel, akkor jól csinálsz mindent, így hallhatod a beszélgetést.

III.4.9. Camera Jammer

A kamerazavaró készülék akkor kap fontos szerepet, amikor egy olyan termen, szobán, vagy valamilyen más helyen kell átkelned, amit egy golyóálló kamera véd, és a kamera környékén nincsenek kilőhető lámpák sem, amivel elég sötétet generálhatnál ahhoz, hogy biztonságosan átkelj a kamera előtt. Ilyenkor vedd elő ezt a kütyüt, irányítsd rá a megzavarandó kamerára, és nyomd le az „elsődleges tűz" gombot, és tartsd lenyomva addig, amíg át nem mész a kamera előtt, de vigyázz, mert a készülék csak meghatározott ideig használható, ezt egy fokozatosan fogyó csík jelzi a jobb felső sarokban. Használat után a készülék feltöltődik, és újra lehet használni.

III.4.10. Chemical Flare

Ez egy sima fáklya, amit meggyújtva, és jó messzire eldobva elcsalhatod magadtól az őröket, ha azok már majdnem rád találtak, vagy ha egy ajtón be kéne menned, de az ajtó mellett strázsál egy őr, aki soha nem mozdul el az őrposztjáról. Joggal merül fel a kérdés, hogy minek egy ilyen eszköz a felszerelésedbe, amikor a játék során rengeteg kólás dobozt, vodkásüveget, vagy más, hasonló tárgyat találhatsz, amivel zajt csapva el tudod vonni magadról az őrök figyelmét, ráadásul a Pandora Tomorrow-ban megjelenik a füttyentés is, ami ugye szinte minden helyzetet meg tud oldani. Eleinte a fáklya tényleg haszontalan felszerelésnek tűnik, de később, amikor több automata gépfegyver állja az utad, rájössz, hogy a fáklya is egy rendkívül fontos felszerelésed, hiszen ezek a gépfegyverek automatikusan elkezdenek lőni arra, aki a látóterükbe kerül, és néha muszáj átjutnod egy ilyen gépfegyver által védett úton. Ekkor jön jól a fáklya (sajnos a Pandora Tomorrow-ban ez nem mindig jön össze, mert mondjuk éppen esik az eső). Kiválasztod az Inventory-ból, utána ugyanúgy eldobod, mint egy gránátot, a gépfegyver pedig észreveszi a lángot, és elkezd rá lőni, ekkor te gyorsan elrohanhatsz a gépfegyver mellett, anélkül hogy észrevenne. A fáklya még abból a szempontból jobb a kólás dobozoknál, hogy mivel ez nem zajt, hanem fényt generál, az őrök azonnal észreveszik, és odamennek a fáklyához, megnézni, hogy mi az, míg egy dobozt, vagy üveget eldobva általában az őrök nem jönnek rá, hogy honnan jött a hang, ilyenkor pedig a környéken mindent alaposan átnéznek. Ez általában azt jelenti, hogy téged is megtalálnak, pedig a figyelemelterelléssel pont ezt próbáltad megakadályozni, tehát a fáklya jóval biztonságosabb, mint a pályákon talált tárgyak.

III.4.11. Night Vision Goggles

A Pandora Tomorrow-ban a külső, fényes helyszínek elszaporodásával nem lesz olyan sokat használt eszköz, mint a Splinter Cell-ben (ott a játék kilencven százalékában hordtad, itt csak körülbelül nyolcvanban...), de még mindig az egyik legfontosabb felszerelésed. Ha egy új szobába, terembe érkezel, valószínűleg az első tevékenységed az összes fényforrás kiiktatása lesz, tehát lekapcsolod a lámpákat, amelyiket nem lehet lekapcsolni, azt pedig kilövöd, esetleg néha még egy-két számítógép monitorját is kilövöd a teljes sötétség érdekében, ezzel szinte megvakítva a téged kereső őröket. Természetesen sötétben te sem látnál semmit, ezért lesz az egyik legfontosabb felszerelésed az éjjellátó szemüveg, aminek köszönhetően vaksötétben is tisztán láthatsz mindent, ezzel hatal-

mas előnyt szerezve a fényforrások nélkül csak vakon botorkáló ellenfelek felett. Az éjjellátó szemüveg alapfelszereltség, már a legelső pályán megkapod, és használata természetesen szinte minden pályán kötelező. Fontos, hogy a szemüveggel világosban csak foltokat látsz, ezért csak sötétben használható.

III.4.12. Thermal Vision Goggles
Ez a szemüveg a közeledben lévő hőforrásokat jelöli különböző színekkel, tehát máshogy jelzi az élő őröket, a hullákat, a fényforrásokat, a kamerákat, sőt, a falra kitapasztott bombákat is. A játékban több olyan pályarész is lesz, ahol csak ezt a szemüveget használva tudsz továbbmenni, például egy aknamező, ahol az aknákat kékes villogással jelzi a szemüveg, de más csapdákat is beazonosíthatsz vele, például azokat a bombákat, amikre damil van kötve, és ahogy a damilhoz érsz, a bomba felrobban. Ezen kívül láthatod vele a biztonsági lézerfényeket, amikhez ha hozzáérsz, egyből riadót fújnak, és lesznek küldetések is, amiket csak ennek a szemüvegnek a használatával oldhatsz meg. Például, amikor a féllábú Soth-ot kell megtalálnod, akinek a műlába miatt a hőképe más, mint a többi embernek, vagy az utolsó pályán az álcázott terroristák keresése, akiket mind meg kell ölnöd, de mivel civilnek álcázzák magukat, ezért csak a himlő elleni oltás miatt megnőtt testhőmérsékletük alapján találhatod meg őket. Viszont a fényviszonyokat nem látod vele, és általában tájékozódni is nagyon nehéz ezzel a szemüveggel a fejeden, úgyhogy a másik szemüveghez hasonlóan ezt a szemüveget se lehet mindig használni. (Gyönyörű pályarész például az, ahol egy aknamezőn haladsz át, plusz több keresőfény is követ, úgyhogy az aknákat kell nézned a hőlátó szemüveggel, nehogy belerohanj valamelyikbe, és közben a szemüveget néha levéve figyelned kell, hol vannak éppen a keresőfények).

III.4.13. Chaff Grenade
A zavarógránát a Pandora Tomorrow egyik új fegyvere. Ezzel a gránáttal nem lehet megölni semmit, ráadásul emberekre használva is teljesen hatástalan, ugyanis ez a kütyü a kamerákat, faliaknát, és egyéb elektromos eszközöket hatástalanítja körülbelül tíz másodpercre. Én a zavarógránátot egyszer sem használtam a játék során, ugyanis tönkreteszi a hőlátó- és éjjellátó szemüveged is erre az időre, ráadásul nagyon hangos, ha ezzel próbálsz meg hatástalanítani valamilyen eszközt, akkor szinte biztos, hogy egy őr meghallja és riadót fúj, úgyhogy erre a célra használd inkább a pisztolyod, az aknákat pedig hatástalanítsd kézzel.

III.4.14. Flashbang Grenade
A másik új fegyver a villanógránát, amivel egy időre gyorsan meg tudsz vakítani és süketíteni több ellenfelet is egyszerre, ezzel egy kis időt nyerve a meneküléshez, vagy a gyors leölésükhöz (s még az se baj, ha véletlenül te is bekerülsz a robbanás hatósugarába, hiszen a hőlátó szemüveget felvéve te még mindig látod az ellenfeleket). Sajnos a zavarógránáthoz hasonlóan ez is nagyon hangos, szóval ha nem ölsz meg minden elvakított ellenfelet nagyon gyorsan, vagy nem sikerül vele elvakítanod mindenkit, akkor szinte biztos, hogy valaki riadót fog fújni.

III.5. Tippek-trükkök

Nem lehet kifejezni, mennyire hasznos a füttyentés, ami a legjobb módszer, hogy kihasználd az AI egyik hibáját (egyszerűen nem tudom felfogni, hogy nem tűnhet fel nekik, hogyha hallanak egy furcsa hangot a szomszéd szobából, és a hangot kereső társuk el is tűnik abban a szobában, hogy ott valami nincs rendben). Szóval, ha a következő helyiségben több őr is járőrözik, akkor füttyents egyet, a hang után kutató őrt kapd el ha a közeledbe jön, rejtsd el a hulláját, és utána játszd ezt el minden őrrel.

A lámpák és kamerák kilövésére mindig a pisztolyt használd, hogy spórolj a puska lőszerével. Ha csak egy őrt kell elintézned, aki közel van hozzád, azt is érdemes pisztollyal elintézni, hiszen közelre a pisztoly is egy lövés/egy halál statisztikával operál (persze csak pontos fejlövések esetén), és elég idegesítő, ha egy őrt csak mesterlövészkedve lőhetnél le, de nincs töltény a puskában...

Az elsősegélydobozok rendszere megváltozott, a Pandora Tomorrow-ban nem vihetsz magaddal kötszert, csak megadott helyeken gyógyíthatod magad, ráadásul a pályákon szétszórt elsősegélydobozok csak megadott mennyiségű életedet tölthetik vissza. Ezeknél kétfajta gyógyítási módból választhatsz: részleges gyógyítás, ami gyors, és kevés kötszert használsz el, de nem gyógyítja be az összes sérülésed, és a teljes gyógyítás, ami sok ideig tart és sok kötszert használ el, viszont minden sérülésed begyógyítja. Azt, hogy mennyi kötszert használhatsz még fel az elsősegély-dobozból, azt a dobozon lévő piros négyzetek jelzik.

Nézd meg gyakran az OPSAT-odra feltöltött információkat, az ellenfelektől, vagy számítógépből felszedett adattárolókhoz hasonlóan ezek is hasznos információkat, tippeket, trükköket tartalmaznak, ráadásul plusz információkat szerezhetsz belőlük a történettel kapcsolatban.

Ha egy fényes helyen vagy, az árnyékokon kívül más lehetőséget is találhatsz az elbújásra, ugyanis a füstben elbújva nem vesznek észre az őrök, viszont tűz mögé nincs értelme bújni, ott ugyanúgy észrevesznek az őrök.

Ha egy őrrel gyorsan kell végezned, akkor a fejlövés helyett mindig használd a sokkolót (már ha van nálad persze), hiszen ezzel nem kell célozni, bárhol találod el az őrt, egyből ártalmatlanná válik. Ha egy civil észrevesz, és elindul, hogy riadót fújjon, akkor őt is kínáld meg egy sokkolóval, ez a leggyorsabb módszer az ártalmatlanításra.

III.6. Multiplayer játékmód ismertetése

A Splinter Cell: Pandora Tomorrow talán legfontosabb újítása a zseniális multiplayer játékmód bevezetése. Híven az egyjátékos mód játékmechanizmusához, a Pandora Tomorrow multiplayer sem a Deatmatch játékmódban elkövetett vérengzésekről lesz híres, ugyanúgy, mint az egyjátékos kampányban, a többjátékos mód alapja is a lopakodás lesz.

A multiplayer játékmód sztorija nagyon ügyesen bele van építve Sam Fisher történetébe, ugyanis a Sam által felfedezett himlővírust tartalmazó ND133-as tárolókat kell az Árnyékháló kémjeit irányítva semlegesítenünk, vagy éppen az ARGUS zsoldosaihoz szegődve megvédenünk.

III.6.1. Beállítások

Ha belépsz a multiplayer játékmód főmenüjébe, akkor három lehetőség közül választhatsz. Indíthatsz azonnal egy játékot, vagy gyakorolhatsz előtte, és megnézheted a beállításokat, amiket egy profil elkészítése után módosíthatsz is. Itt a következőkhöz kapcsolódó beállításokat találod: felszerelés, játék, hangok, grafika, és irányítás. A felszerelésről és az irányításról a kémek és zsoldosok részletes elemzésénél olvashatsz, ugyanis ezek a két félnél eléggé különbözőek.

A hang beállításoknál beállíthatod egy tízes skálán a beszéd, effektek, és a környezet hangerejét, és bekapcsolhatod az EAX hangzást. Grafikai beállítás is jóval kevesebb van, beállíthatod a képernyő felbontását, és a grafika minőségét (itt három érték közül választhatsz, alacsony, közepes és magas).

Több beállással akkor találkozol, ha elindítasz egy játékot. Első alkalommal létre kell hoznod
egy fiókot, utána bekerülsz a játékindító menübe, ahol megnézheted a barátaid listáját, a toplistát, és természetesen indíthatsz egy játékot. Ehhez először ki kell választanod, hogy melyik pályán szeretnél játszani, és hogy milyen játékmódban (nem minden pályán lehet játszani minden játékmódot, ezt a pályák részletezésénél is le fogom írni, hogy melyik pályán mely játékmódok elérhetőek). Ezután be kell állítanod, hogy a játék típusa szabad, vagy rangsorolt legyen (szabad játéktípus esetén akármekkora szintű játékosok beléphetnek a játékba), és hogy mekkora lehet a szinteltérés a játékosok között. Szabad játékmód kiválasztása esetén még az alábbiakat is be kell állítanod:

1. Auto. Egyensúly legyen-e a csapatok között.
2. Legyen-e bosszú (ha van bosszú, akkor, ha győz az egyik csapat, akkor azonnal új játék indul).
3. Játékhossz percben (minimum egy, maximum húsz perc).
4. Kémek élete (egytől tízig, vagy végtelen, ha valakinek minden élete elfogy, akkor az adott játékban nem játszhat tovább).
5. Zsoldosok élete (egytől tízig, vagy végtelen).
6. Respawn hossza (ha valaki meghal, akkor hány másodperc múlva szülessen újra). Minimum öt, maximum tizenöt másodperc.
7. Hackelési előny (mínusz tíz és kilencven másodperc között).

III.6.2. Játékmódok

III.6.2.1. Semlegesítés

A legegyszerűbb játékmód, ami az ND133 tartályok semlegesítéséről szól. Kémként az a dolgod, hogy a sötétben lopózva, feltünés nélkül megkeresd az ND133 tartályokat, majd mellékjük állva az „Akció" gombbal hatástalanítsd azokat. Ha valaki megzavar a tartály hatástalanítása közben, akkor a hatástalanítást félbe kell hagynod, de utána folytathatod.

Zsoldosként a dolgod természetesen ezeknek a tartályoknak a megvédése lesz, ehhez meg kell találnod a behatoló kémeket, és meg kell őket ölnöd, mielőtt hatástalaníthatnák a tartályokat. Ha minden tartályt hatástalanítanak a kémek, vagy minden zsoldos meghalt, akkor megnyerték a játékot, de ha mindegyikőjük meghal, vagy lejár a játékidő, mielőtt elvégezhették volna a feladatukat, akkor a zsoldosok nyernek.

III.6.2.2. Szabotázs

A Semlegesítés játékmód kicsit bonyolított változata. A lényeg, hogy az ND133 tárolók hatástalanítását csak egy modemmel lehet végrehajtani, amiből egyszerre csak egy lehet egy kémnél. A kémek dolga megtalálni a tárolókat, utána a tárolóhoz közeli falra kihelyezni egy modemet, ezzel semlegesítve a tárolót. Utána a fegyveres ládákban kell keresni egy másik modemet, hogy a többi tárolót is hatástalanítani tudja.

A zsoldosok feladata, hogy megelőzzék a modemek kihelyezését, vagy ha a kémek mégis kihelyeznek valahova egy modemet, akkor azt el kell pusztítaniuk, utána a modem kihelyezőjét is. Ha a kémek minden tárolót hatástalanítottak egy-egy modemmel, vagy megölték az összes zsoldost, akkor megnyerték a játékot, ha viszont a zsoldosok ezt megakadályozták a kémek és modemjeik elpusztításával, vagy lejárt a játékidő, akkor a zsoldosok nyerték a játékot.

III.6.2.3. Kivonás

Ugyanúgy az ND133 tárolók hatástalanítására épül ez a játékmód is, mint a másik kettő, de mégis egy kicsit más, ugyanis ebben a játékmódban a kémek nem tudják egyszerűen hatástalanítani a tárolókat. Ha egy kém megtalál egy tárolót, akkor az „Akció" gombbal ki kell belőle vennie a vírust tartalmazó tartályt, és ezt épségben el kell juttatni a kivonási pontra. Útközben minden akciót ugyanúgy tud használni, mintha nem lenne nála a tartály, tehát mindenhova fel tud mászni a gyors menekülés érdekében, és ha muszáj, akkor harcolni is tud, amire valószínűleg szüksége is lesz, ugyanis a nála lévő tartály zölden világít, így akármilyen sötétben is próbál mozogni a kém, a tartály miatt észreveszik a zsoldosok.

A zsoldosok dolga természetesen az, hogy megakadályozzák a kémeket a tartályok ellopásában, ha ez viszont mégis sikerül egy kémnek, akkor üldözőbe kell venniük azt, és meg kell ölniük, mielőtt eljutna a kivonási ponthoz. Ha a kémek az összes tárolót ellopták, akkor megnyerték a játékot, viszont ha ez nem sikerül nekik a megadott idő alatt, vagy a zsoldosok megakadályozzák ezt a kémek megölésével, akkor a zsoldosok győzedelmeskednek.

III.6.3. Pályák

A különböző pályák az ND133-ak semlegesítésének történetét dolgozzák fel, aminek köszönhetően az egyjátékos kampányban Sam Fisher elkaphatja Suhadi Sadono-t, és semlegesítheti az utolsó ND133-at.

III.6.3.1. Warehouse

▶ *2006. Április 19., 19:32*

Az új-mexikói Alburquerque peremén található Bretex raktárban katonai felszereléseket tárolnak. Ha kiszabadul a vírus, akkor annak első áldozatai a raktárban dolgozó munkások lesznek.

A raktár jellegéből adódóan egy hatalmas pálya, aminek az alsó, raktár szintje tele van a kémek számára rendkívül hasznos pályaelemekkel. Rengeteg láda, földalatti átjáró, szellőző, és nagyon sok cső, oszlop, gerenda segíti itt a kémek dolgát, hiszen a nagy magasságban szinte észrevehetetlenek, viszont a sötét miatt kénytelenek használni az éjjellátót, amivel könnyen lebuktathatják magukat a zsoldosok előtt. A második szinten a raktár irodái vannak, ki-

világított, kis termek, melyek közül némelyikben kamera is található.

A pályán csak a Semlegesítés és Kivonás játékmódokkal lehet játszani.

III.6.3.2. Vertigo Plaza

▶ *2006. Április 19., 21:32*
▶ *Vertigo Plaza, Boston, Massachusetts, USA*

A Verigo Plaza egy high-tech komplexum. Négy épületből áll, amelyeket nagy magasságban négy híd köt össze, az egyiknek a tetején van a helikopter leszálló, innen indulnak a kémek, ezen kívül még található egy kivilágított komputerközpont és egy sötét könyvtár. A plázában sokan dolgoznak, és még több ember fordul itt meg naponta, úgyhogy ha itt szabadul el a vírus, az világméretű járványt jelenthet. Természetesen az ND133-ak három épületrészben vannak elrejtve, de szerencsére nem csak a hidakon lehet átjutni egyik épületből a másikba, ugyanis a hidaknál vannak lejtős drótkötelek, amiken szinte feltünés nélkül át lehet csúszni, és minden híd alá be lehet jutni az épületek tetejéről, ott is feltünés nélkül át lehet kelni, de ott nehezebb az átjutás, ugyanis kisebb szakadékok fölött kell átugrálni. Belülről mind a négy épületrész különbözik egy kicsit, de az alapja ugyanaz mindegyiknek, kivilágított, zárt termekben kell kalandozni, ahol kevés a kémek számára a mászási lehetőség, ráadásul a pláza nagyon jól van védve, így a behatolók szinte minden sarkon biztonsági lézerekbe futnak bele.

A pályán csak a Semlegesítés és Kivonás játékmódokat lehet játszani.

III.6.3.3. Schermerhorn

▶ *2006. Április 19., 21:52*

A Schermerhorn hulladékkezelő egy megálló New York szemétkukái és a Fresh Kills szeméttelep között. Ez az a terep, ahol a kémek igazán otthon érezhetik magukat, ugyanis az ND133-akat csatornákon és egy metrómegállón keresztül lehet megközelíteni, ahol természetesen rengeteg kis, rejtett alagút, folyosó van, és mivel a csatorna többszintes, ezért itt is rengeteg utat találhatnak a kémek a továbbjutáshoz (a csatornában akár a víz szintjéig is le lehet jutni). A pályán van egy-két nagyobb terem, de itt is rengeteg tereptárgy segíti a kémeket, például be lehet bújni a metrószerelvény alá, de a csöveknek, oszlopoknak, és drótköteleknek köszönhetően igen magas helyekre el lehet bújni. A kiegyensúlyozott játék érdekében viszont a terep tele van kamerákkal és mozgásérzékelőkkel, amik természetesen a zsoldosok dolgát könnyítik.

A pályán mindhárom játékmóddal lehet játszani.

III.6.3.4. Museum

▶ *2006. Április 19., 21:32*
▶ *KOMM, San Fransisco, California, USA*

A san fransisco-i Kortárs Művészetek Múzeumának építés alatt álló új központi pavilonja. A múzeum inkább nagy termekből áll, ahol a kémek számára kevés az elbújási és mászási lehetőség, de amiben ez a pálya kiemelkedik, az a brutális védelme. Mivel múzeumról van szó, sejthető, hogy a kémeknek nem lesz egyszerű dolga, a zsoldosoknak pedig annál könnyebb. A termekben találhatunk néhány kamerát, viszont biztonsági lézerekkel és mozgásérzékelővel nagyon sokat fognak találkozni a kémek. A pálya tele van szellőzőkkel, és mindegyiknek az elején és a végén van egy-egy mozgásérzékelő, tehát ahogy egy kém felmászik a szellőzőbe, azonnal ki kell lőnie a mozgásérzékelőt, ez pedig elveszi a gyors menekülés lehetőségét.

A pályán csak a semlegesítés és szabotázs játékmódokkal lehet játszani.

III.6.3.5. Mount Hospital

▶ *2006. Április 19., 20:32*
▶ *Temple Meyer kórház, Des Moines, Iowa, USA*

A Temple Mount kórházat Iowa egyre szaporodó népességének ellátásához új, északi szárnnyal bővítik, az építkezés a végéhez közeledik. A kórházat a kémek egy csatornából közelíthetik meg, ráadásul több irányból, úgyhogy sokat mászhatnak kedvükre, viszont a kórházba belépve annál durvább védelemre kell számítaniuk. A kórház több nagy, sötét, ráadásul az építések miatt félkész állapotban lévő folyosókból áll, amikből rengeteg kis szoba nyílik. A folyosóknak nincs semmi védelmük, viszont egy-kettő kivételével minden szoba ajtaja biztonsági lézerekkel van védve, és minden szobában található egy mozgásérzékelő (és természetesen az ND133-ak a jól védett szobákban vannak elrejtve), ráadásul a kórházban a mászási lehetőség is kevés.

A pályán mindhárom játékmóddal lehet játszani.

III.6.3.6. Krauser Lab.

▶ *2006. Április 19., 20:32*
▶ *KRAUSER Labs RT, Chicago, Illinois, USA*

A Chicago központjában lévő Krauser több tudományos kutatóintézetet üzemeltet, melyekben szabadon dolgozhatnak kormányzati, ipari és egyetemi kutatók. A kémek számára a pálya az utcán kezdődik, úgyhogy számos lehetőség közül választhatnak, hogy akarnak bejutni az épületbe, lehet a közelben lévő objektumokra felmászva, és innen drótkötélen átcsúszni a laboratórium tetejére, vagy csöveken felmászni oda, ahonnan aztán a tetőn lévő nyílásoknak köszönhetően be lehet jutni az épületbe. Az épület belső része azokhoz a pályafajtákhoz tartozik, ahol az őröknek rengeteg elbújási lehetősége van, nagyon sok rejtett út van számukra, viszont, hogy a zsoldosok dolga is kicsit könnyebb legyen, szinte minden teremben és egyéb pályarészen van egy-két mozgásérzékelő. Az épület több folyosóra, sok kis teremre, és pár laboratóriumra van felosztva. A folyosókról szinte akárhova el lehet gyorsan jutni, viszont ez nem biztonságos, mert itt könnyen észrevehetőek a kémek, és a folyosókon is vannak mozgásérzékelők. A kisebb termek is védve vannak, viszont ezekben rengeteg rejtett út van, amiknek köszönhetően biztonságosan el lehet jutni a laboratóriumokba, ahol az ND133-ak vannak.

A pályán mindhárom játékmóddal lehet játszani.

III.6.3.7. Cinema

▶ *2006. Április 19., 19:32*

A Multirama egy multiplex mozi Denver belvárosában. A mozi egy nagyon nagy, szerteágazó folyosóból és egy vetítőteremből áll, és lehet, hogy ez alapján kicsinek hangzik a pálya, de nagyon sokat lehet benne bolyongani, és eltévedni is nagyon könnyű. A folyosók védelme, ami a büféből, játékteremből, stb. áll, pár mozgásérzékelő, a vetítőteremben pedig semmilyen védelem nincs, de a sötétben, a székek között izgalmas összecsapásokat vívhatnak egymással a kémek és a zsoldosok. Ezen a két pályarészen kívül még rengeteg cső, szellőző, és kis rejtett járat található, úgyhogy a kémek nagyon szeretni fogják ezt a pályát.

A pályán csak a Semlegesítés játékmóddal lehet játszani.

III.6.3.8. Deftech Belew

▶ *2006. Április 19., 21:32*

A Deftech Belew egy kutatási-fejlesztési központ. Profilja a katonai védelem, fő megbízója az USA hadserege, mellyel jelenleg is több, élő szerződése van. A kémeknek az épületbe való bejutás igazi kánaán, falakon, kerítéseken mászhatnak, ládákra ugrálnak fel, satöbbi. Odabent viszont a mászási lehetőségek szinte teljesen eltűnnek, és a mozgástér pár szűk folyosóra korlátozódik, amik hol kisebb, hol nagyobb (de általában kisebb) termeket kötnek össze, és általában ezekben a kis szobákban vannak az ND133-ak. A terület védelméről rengeteg mozgásérzékelő gondoskodik.

A pályán mindhárom játékmóddal lehet játszani.

III.6.4. Kémek elemzése

A multiplayer játékmód hősei az Árnyékháló kémek, akik megpróbálják megvédeni a világot az ND133-ban tárolt vírusoktól. Sam Fisher-hez hasonlóan ők is a legmodernebb felszerelésekkel dolgoznak, és minden kém fantasztikus akrobatikus képességekkel van megáldva, aminek köszönhetően olyan helyekre juthatnak el, ahova a zsoldosok sosem tudnak, felmásznak bárhova, és ha mégis lebuknak, akkor ezeknek a képességeiknek köszönhetően rendkívül gyorsan el tudnak menekülni a helyszínről, még úgyis, hogy egy vírussal teli tartály van náluk.

III.6.4.1. A kémek speciális mozgásai

III.6.4.1.1. Mászás

A kémek legfontosabb képessége. Fel tudnak mászni magasabb dobozokra, hogy lesből támadhassák meg ellenfelüket, de fel tudnak mászni alacsonyabb falakra, és ami nagyon fontos, szellőzőkbe is be tudnak mászni, ahonnan nagyon gyorsan, rejtve tudnak megközelíteni különböző termeket. Falra, dobozra, vagy valami más magas tereptárgyra való felmászáshoz állj meg az objektum előtt, és nyomd meg az „ugrás" gombot, ekkor a kémed automatikusan felkapaszkodik a tárgy tetejére, ahonnan a „fel" iránygombbal felhúzhatod magad, vagy a többi iránygombbal jobbra-balra mászhatsz a peremen lógva. Ezen kívül képesek különböző vízszintes és függőleges csövek, létrák, gerendák megmászására, s át tudnak mászni a fémkerítéseken is. Vízszintes cső vagy gerenda megmászásához állj be a cső alá, és ugorj fel a csőre, hogy a kémed megkapaszkodjon, utána a csövön az iránygombokkal tudsz mászni, majd ha elértél oda, ahova akartál, akkor „guggolás" gomb lenyomásával le tudsz onnan ugrani. Vízszintes csöveken való mászáskor ráadásul a kémek az „ugrás" gomb lenyomásával fel tudják húzni a lábukat a csőre, így még nehezebb őket észrevenni, és kis járatokon is átférnek mászás közben. Függőleges cső, gerenda, vagy létra megmászásához egyszerűen ugorj fel arra, amit meg akarsz mászni, vagy menj neki, ekkor a kémed automatikusan felkapaszkodik rá, és a „fel" gombbal mászhatsz tovább, a „guggolás" gombbal pedig leugorhatsz róla.

III.6.4.1.2. Ugró támadás

Ezt a képességet akkor tudod használni, ha valamilyen magas helyen vagy (például egy doboz tetején), vagy egy létrán, csövön lógsz, és elsétál alattad egy zsoldos. Ekkor egyszerűen ugorj rá a zsoldos fejére, ezzel azonnal ártalmatlanítva őt.

III.6.4.1.3. Csöndes esés

Ennek a képességnek a lopakodó taktikát alkalmazó kémeknél nagyon fontos szerepe van a küzdelmek során. Ha egy magasabb helyről ugrasz le, vagy leesel onnan, akkor esés közben nyomd le a „guggolás" gombot, így akár több méter magasról is zaj nélkül eshetsz le.

III.6.4.1.4. Lecsúszás kötélen

Ezzel a képességgel a kémek nagy magasságban lévő területek között közlekedhetnek gyorsan, ráadásul szinte észrevehetetlenül, vagy csúszhatnak le nagyon magas helyekről anélkül, hogy megsérülnének. Ha találsz egy lejtős drótkötelet, akkor egyszerűen állj meg alatta, és az „ugrás" gombbal kapaszkodj meg rajta, így a kémed automatikusan elkezd lecsúszni a kötélen. Mivel általában ezek a kötelek nagy magasságban vannak, így nehezen vagy észrevehető, de biztos ami biztos, ilyenkor érdemes a „fel" iránygombbal felhúzni a lábadat, hogy még kevésbé legyél észrevehető.

III.6.4.1.5. Gurulás

Ha a kémek nagy magasságból esnek le, akkor leérkezéskor gurulással csökkenteni tudják a sérülésüket (vagy ha nem vészes magasságból esnek le, akkor meg se sérülnek, ha landoláskor gurulnak), de a passzív védelmi rendszerekkel rendelkező zsoldosok ellen is nagyon fontos a gurulás. Például ha észreveszel egy ajtóban, vagy valahol máshol biztonsági lézereket, akkor azokat kénytelen vagy hatástalanítani, hogy átjuthass rajta, ez viszont sok időt vesz el. Ilyenkor érdemes megnézni, hogy gurulva elférsz-e a lézerek alatt, de ha így se férsz át, akkor is elég csak az alsó lézereket hatástalanítani, utána a felsők alatt már el tudsz gurulni, és ezzel is időt spórolsz. A guruláshoz nyomd le futás közben „guggolás" gombot.

III.6.4.1.6. „Jean-Claude Van Damme" ugrás

A kémek legmenőbb mozdulata, ami a Splinter Cell-ben nagyon keveset volt használva, a Pandora Tomorrow egyjátékos módjából pedig sajnos teljesen kikerült, de szerencsére a multiplayer módban visszatért, és rengeteg zsoldos rosszkedvének lesz az okozója. Ugyanis ha egy kém talál egy szűk folyosót, aminek nagyon közel vannak egymáshoz a falai, akkor spárgaállásban képes nagy magasságban megtámasztani magát a két fal között, és ha egy gyanútlan zsoldos elsétál alatta, akkor az „ugrás" gombbal leugorva

ráeshet annak a fejére, amitől a zsoldos azonnal elájul. Spárgaállás közben a puskád is előveheted, és célzott lövéseket adhatsz le az alattad elsétáló zsoldosokra. A mozgás elvégzéséhez állj meg két, egymáshoz közel lévő fal között, ugorj fel, majd a levegőben nyomd le újra az ugrás gombot, és tartsd nyomva, amíg a kémed meg nem áll spárgaállásban a két fal között.

III.6.4.1.7. Falhoz tapadás

Ha megállsz egy fal mellett, akkor neki tudod vetni annak a hátad, így nehezebben vagy észrevehető, és kis résen is át tudsz sétálni a falak között. Ezen kívül ha ellopakodsz egy fal végéhez, akkor az iránygombot tovább nyomva ki tudsz hajolni a fal mögül, és be tudsz nézni a szomszéd terembe, hogy van-e ott valaki.

III.6.4.1.8. Falon futás

A falon futás a multiplayer játékmód egyetlen új mozdulata. A „Jean-Claude Van Damme" ugráshoz hasonlóan ez is egyszerre nagyon látványos és hasznos is, ugyanis ha találnál egy olyan magas falat, konténert, vagy bármit, aminek sima fala van, de túl magas fala van ahhoz, hogy felugorj rá, akkor ezzel a mozdulattal még mindig van esélyed feljutni rá. Szemből fuss neki a falnak, és amikor nekifutsz, akkor gyorsan nyomd le kétszer az „ugrás" gombot, így a kémed elkezd felfutni a falon, majd ha eléri a fal tetejét, akkor megkapaszkodik rá. A mászáson kívül a zsoldosok megvicceléséhez is lehet használni ezt a mozdulatot, ha lebuknál, és valaki elkezd üldözni, akkor ha van a közeledben egy nagyon magas fal, fuss fel rá. Ugyanis ha egy olyan falra futsz fel, amire így sem tudsz felkapaszkodni akkor a kémed olyan magasra felfut, amilyen magasra csak tud, majd lehátraszaltózik a falról. Ezzel a manőverrel könnyen meglepheted a téged üldöző zsoldost, hiszen nem tud olyan gyorsan becélozni, és így van időd az ellentámadásra.

Van még egy dolog, amiben a kémek jobbak a zsoldosoknál, ez pedig a közelharcban való jártasságuk. Sam Fisher-hez hasonlóan ők is egy indiai harcmodort használnak, amivel ellenfeleiket egy ütéssel elkábíthatják pár másodpercre, ez idő alatt pedig nyugodtan meg tudják ölni ellenfelüket. Ezen kívül a kémek képesek túszt ejteni, ehhez hátulról, nagyon halkan, lopakodva kell megközelíteniük az ellenfelüket, utána egy gombnyomással satuba foghatják annak a nyakát. Ezután a magatehetetlen zsoldost egy ütéssel ártalmatlaníthatják, vagy tűzpárbajban élő pajzsként használhatják, ezzel megúszva pár bekapott lövést.

III.6.4.2. Kém HUD (képernyő) ismertetése

A képernyő jobb oldalán egy függőleges csíkot látsz, ez jelzi azt, hogy mennyi életed van még. A csík elkezd fogyni, s ha teljesen eltűnik, akkor meghalsz. A csík alatt van egy kép a kiválasztott speciális eszközödről, aminek a képe alá a neve is ki van írva. A kütyü képe mellett lévő szám arról tájékoztat, hogy mennyi van még nálad abból az eszközből. Ennek a képnek a bal oldalán néha megjelenik egy üzenet, ez az aktuális feladatod írja le. Ezen kívül még kétfajta üzenet szokott megjelenni játék közben, mindkettő a képernyő felső részén. A narancssárga színű üzenetek a riasztásokról, a zöld színűek pedig az egyéb eseményekről (valaki meghalt, semlegesítettek egy ND133-at, satöbbi) tájékoztatnak. A képernyőn szinte mindig láthatsz valahol egy narancssárga paralelogramma alakot, ez egy nagyon fontos új funkció a multiplayer módban, a neve kiterjesztett valóság. Ha a kiterjesztett valóság opciót bekapcsolod, akkor a hozzád legközelebb lévő ND133-at mindig egy ilyen ikon fogja jelölni, az alatta lévő szám pedig tájékoztat arról, hogy mennyire vagy messze az ND133-tól, ha pedig elkezded semlegesíteni a tartályt, akkor az ikonnál megjelenik egy százalékos értékelés is arról, hogy hol tart a semlegesítés.

A kép jobb felső sarkában láthatod, hogy mennyi idő van hátra a játékból (persze, csak ha időre megy), a mellette lévő két szám pedig arról tájékoztat, hogy hány ND133-at kell még semlegesíteni (tehát ha az van kiírva, hogy 1/3, akkor az azt jelenti, hogy a pályán lévő három tartályból már kettőt hatástalanított a csapatod, és egy darab maradt hátra). E két szám alatt láthatod az interakciós menüt, ami akkor jelenik meg, ha egy olyan tárgy mellé érsz, amivel interakcióba léphetsz (lift kapcsoló, ND133, meghekkelhető zár, satöbbi). Az interakciós ablakban minden elérhető akció megjelenik, majd ha használod valamelyiket, akkor ez az ablak eltűnik. Ezeken kívül a képernyő bal felső sarkában található még egy radar, ami piros ponttal jelöli a zsoldosokat, zölddel pedig a kémeket, és a képernyő bal oldalán van egy függőleges csík, ami a fegyvered töltöttségét ábrázolja. Ha használod a fegyvered, akkor a csík elkezd fogyni, ha pedig teljesen elfogy, akkor nem tudsz többet lőni, és újra kell töltened a puskát.A képernyőn még egy stopper szokott megjelenni, ha megpróbálsz meghekkelni egy zárat, vagy semlegesíteni egy ND133-at, ez mutatja, hogy mennyi ideig tart még a zár kinyitása, vagy a semlegesítés.

III.6.4.3. Kém fegyverek és kütyük

Persze a speciális kémek mit sem érnének high-tech felszerelések nélkül, amik Sam Fisher életét is sokszor megmentik. Persze ezeknek a felhasználása megváltozik multiplayerben, ráadásul új kütyük is megjelennek, úgyhogy jöjjön ezekről egy lista.

III.6.4.3.1. P190 Submachine Gun w/ 40mm Grenade Launcher

A P190-es az Árnyékháló kémek egyetlen fegyvere. Ellentétben az egyjátékos kampány fegyvereivel, ez a puska nem tölteényt használ, ugyanis sokkoló lövedékeket lő, ennek köszönhetően nem kell tölteényt keresni, ha kifogyóban vagy a nem halálos, magas feszültségű tölteényedből, hanem csak egyszerűen újra kell töltened a fegyvert. Ráadásul Sam Fisher SC-20K gépfegyveréhez hasonlóan erre is rá van szerelve egy negyvenmilliméteres gránátvető, amivel az Árnyékháló különböző speciális gránátjait lőheted ki (minél tovább tartod lenyomva a „másodlagos tűz gombot, annál távolabbra lövöd ki a gránátot). Ezen kívül bele van építve egy lézeriránymutató, aminek köszönhetően nagyon pontosan tudsz célozni, viszont a zsoldosok észrevehetik a lézerfényt.

III.6.4.3.2. Füstgránát

A füstgránát ugyanúgy működik mint az egyjátékos módban, viszont itt annál sokkal jobban használhatóbb. A füstgránát felrobbanása után fojtogató füstfelhőbe borítja a robbanás körzetében álló ellenfeleket, akiket a hőlátó szemüveg használatával gyorsan meg tudsz ölni. A használatához egyszerűen nyomd meg a füstgránáthoz tartozó gyorsbillentyűt (attól függ, hogy melyiket kell nyomni, hogy hányas számú speciális eszköznek választottad a füstgránátot), utána vedd elő a puskát, és a „másodlagos tűz" gombbal lődd ki a gránátot. Füstgránátból egyszerre öt darab lehet nálad.

III.6.4.3.3. Villanógránát

A villanógránáttal ugyanaz a helyzet, mint a füstgránáttal, tehát használata teljesen megegyezik az egyjátékos módban használható villanógránátéval, viszont multiban sokkal jobban és hatásosabban használható. Ez a gránát robbanásakor nagyon világos fényt csap, amitől a robbanás körzetében álló ellenfelek rövid időre megvakulnak, ráadásul a robbanás hangjától meg is süketülnek pár másodpercre, így akár egyszerre több ellenfelet is magatehetetlenné tehetsz egy rövid időre, de ez általában bőven elég arra, hogy megöld őket. Használatához nyomd meg a hozzá tartozó gyorsgombot, vedd elő a puskát, és nyomd meg a „másodlagos tűz" gombot, de ezt a gránátot simán földhöz is vághatod magad mellett, ehhez egyszerűen válaszd ki a hozzá tartozó gyorsgombbal, és nyomd le a „másodlagos tűz" gombot, ezzel pár másodpercre megzavarva az üldözőidet. Villanógránátból egyszerre öt darab lehet nálad.

III.6.4.3.4. Zavarógránát

Az előző két gránáthoz hasonlóan a zavaró gránát is fontosabb szerepet kap multiplayerben, mint az egyjátékos módban. Ez a gránát ugyanis a robbanási körzetében rövid időre minden elektromos eszközt hatástalanít, tehát körülbelül tíz másodpercre kiiktathatod vele a biztonsági lézerfényeket és a mozgásérzékelőket, amiknek egyébként a kilövése lehet, hogy több ideig tartana, csak vigyázz, hogy ne maradj a hatástalanított biztonsági eszköz közelében, hiszen egy idő után újra működőképes lesz. A használatához nyomd le a hozzá tartozó gyorsgombot, vedd elő a puskát, és lődd ki a gránátot a „másodlagos tűz" gombbal. Zavarógránátból is öt darab lehet nálad egyszerre.

III.6.4.3.5. Öntapadós kamera

Ez a kis kütyü egyesíti az egyjátékos módban használható öntapadós kamera és az elterelő kamera előnyeit. Sima falfelületre tapasztva ugyanis sima felderítő eszközként használhatod, amivel biztonságosan kémkedhetsz nehezen elérhető helyek után (lehet vele zoomolni, és van benne éjjellátó és hőlátó mód is), és ha egy zsoldos a kamera közelébe ér, akkor egy gombnyomással altatógázt bocsáthatsz rá, amitől egyből elájul. Ezt is úgy kell használni, mint a gránátokat, tehát megnyomod a hozzá tartozó gyorsgombot, előveszed a puskát, és lenyomod a „másodlagos tűz" gombot. Öntapadós kamerából is öt darab lehet egyszerre nálad.

III.6.4.3.6. Kémlövedék

Nevéhez híven a multiplayer mód egyik új fegyverével az ellenségek után kémkedhetsz. Ha meglősz valakit vele (a többi kütyühöz hasonlóan a puskából lehet kilőni a „másodlagos tűz" gombbal, miután lenyomtad a hozzá tartozó gyorsbillentyűt), akkor onnantól kezdve az a zsoldos megjelenik a taktikai radarodon, plusz az összes csapattársad radarján is, és a „lehallgatás" gombbal ki lehet hallgatni a meglőtt ellenfél összes kommunikációját a társaival.

A kémlövedékkel nem muszáj embert meglőni, ugyanis ha kilövöd egy falra, vagy egy szoba bármelyik más részébe, akkor onnantól kezdve a radarodon (és természetes társaid radarján) azonnal megjelennek azok a zsoldosok, akik belépnek az ominózus terembe. Egyszerre öt kémlövedéket tarthatsz magadnál.

III.6.4.3.7. Álriasztó

Ez a miniatűr elterelő berendezés azután, hogy kilőtted valahova, olyan hangokat kezd kiadni, mintha egy kém lenne azon a helyen ahova kilőtted, ezzel átverve a környéken lévő zsoldosokat. Ezen kívül kamerákat, és mozgásérzékelőket is átverhetsz vele, ha egy ilyen biztonsági eszköz mellé kilövöd, akkor az egyből riadót fúj, erre a helyre hívva a zsoldosokat, így kihasználhatod, hogy nem az eredeti helyükön próbálják megvédeni az ND133-as tárolókat. Az álriasztót az összes többi kémkütyühöz hasonlóan a puskából lőheted ki a „másodlagos tűz" gombbal. Álriasztóból egyszerre tizenöt darab lehet nálad.

III.6.4.3.8. Éjjellátó készülék

Az éjjellátó készülékkel természetesen a kémek teljes sötétségben is tudnak tájékozódni, de a kémek egyik speciális szemüvegükkel felfedezhetik az éjjellátót használó kéméket, ezért nem érdemes olyan gyakran használni, mint az egyjátékos módban, csak ha tényleg szükség van rá. Világosságban pedig azért nem érdemes használni, mert a fényben csak foltokat látsz vele, így nem tudsz tájékozódni, ha ez a fejeden van.

III.6.4.3.9. Hőlátó készülék

A kémek másik speciális szemüvegét viszont valószínűleg még gyakrabban érdemes használni, mint egyjátékos módban, hiszen ez a különböző hőforrásokat más színnel megjelölő készülék nem csak a közeledben lévő zsoldosokat mutatja (még azokat is, akik a fal másik oldalán állnak, tehát jól pótolja a multiból hiányzó optikai kábelt), hanem mutatja a falakon lévő kamerákat és mozgásérzékelőket, ráadásul a szabad szemmel nem látható lézereket is észreveheted vele. Úgyhogy új szobába, terembe érve érdemes először ezzel körülnézni mielőtt továbbmennél, hogy elkerüld a kellemetlen meglepetéseket. Természetesen ezt se hord folyamatosan, hiszen a zsoldosok ennek a használatát is kiszűrik a speciális szemüvegükkel, ráadásul tájékozódni is nagyon nehéz vele.

III.6.5. Zsoldosok elemzése

A kémek ellenfelei az ARGUS zsoldosai, akik akár az életük árán is megvédik az ND133-as tárolókat. Nem olyan akrobatikusak, és jól kiképzettek mint az Árnyékháló kémjei, de ők játszanak hazai pályán, jobban ismerik a terepet, és ND133-at az ő biztonsági rendszerük védi, amin nagyon nehéz túljutni, főleg, hogy a zsoldosok is igazi high-tech kütyükkel vannak felszerelve.

A zsoldosok irányítása teljesen különbözik a kémekétől, tekintve, hogy a kémeket TPS (harmadik személyű), a zsoldosokat pedig FPS (első személyű) irányítással irányítjuk. A lopakodó kémekkel ellentétben ellenfeleik megtalálására és megölésére vannak kiképezve, ezért praktikusabb az ő irányításukhoz ez a lövöldözős játékokból megszokott irányítás. Éppen ezért, ha kémekkel játszol, akkor a beállítások között megtalálhatod azt az opciót, amivel a kamera forgatását nem csak az Y-, hanem az X-tengelyen is megfordíthatod, tehát a jobbra lesz a balra, a balra pedig a jobbra. A zsoldosoknak állandóan kint van a célkereszt a képernyőn, ennek a külső részén pedig néha nyilak jelennek meg, a négy irány valamelyikébe mutatva. Ezek a nyilak a közeledben keletkezett erős zajforrásokat jelzik, amerre mutat a nyíl, a hangforrás abban az irányban keletkezett. A zajforrás helyét még az mutatja, hogy a nyíl a belső rész felső, vagy alsó zónájában van. Ha alul van, akkor a zaj alattad, ha pedig felül, akkor a zaj feletted keletkezett, ez nagyban segít az óvatlan, hangosan közlekedő kémek beazonosításá-

ban, de vigyázz, mert a nyilak a kémek által használt elterelő berendezéseket is jelzi! Ezen kívül már csak a felhasznált kütyükben vannak különbségek a kémek és a zsoldosok között.Mint mondtam, a zsoldosok legnagyobb segítői a pályákon lévő biztonsági berendezések. Ezek az eszközök barátfelismerők, tehát ha egy zsoldost észlelnek, akkor nem riasztanak, viszont ha találnak egy kémet, akkor izolálják a területet, tehát a környéken lévő ND133-at lezárják, amikhez így nem tudnak hozzáférni a kémek, bezárják az összes szellőzőnyílást, amin keresztül a kémek menekülhetnének, ráadásul a felfedezett behatoló helyzetéről tájékoztatják az összes zsoldost. Ezek a berendezések a következők:

Kamera: a kamerák általában folyosókra vannak kirakva, nagy világosságban elég messzire ellátnak, úgyhogy sokszor észreveszik a közelben lévő kémeket, mielőtt azok észrevehetnék a kamerát. Ha a kém mégis észreveszi a kamerát, akkor azt kétféleképp játszhatja ki. A legegyszerűbb, ha a puskájával kilövi, mivel multiplayerben nincsenek kilőhetetlen kamerák, úgyhogy ez mindegyikkel szemben hatásos, de mivel az Árnyékháló kémei nem halálos töltényt használnak, ezek a lövések a kamerákat se hatástalanítják örökre, csak rövid időre. A másik módszer, hogy a kamera mozgását, és a környéken lévő árnyékokat kihasználva megpróbál ellopakodni a kamera előtt, de ez sokkal nehezebben összehozható, mint az egyjátékos kampányban.

Mozgásérzékelő: mozgásérzékelők általában ajtókban, szellőzőnyílásoknál vannak kihelyezve, ahol valószínűleg a kémek el fognak haladni. A mozgásérzékelő a nevéhez híven megérzi, ha egy kém elmegy a közelében, ekkor izolálja a területet, és riasztja a zsoldosokat. Ha egy kém megtalál egy mozgásérzékelőt (általában későn, mert jól el vannak rejtve), akkor kétféleképpen semlegesítheti. Az első, ha kilövi a puskájával, a második lehetőség, ha egy zavarógránáttal hatástalanítja, de egyik megoldás sem semlegesíti örökre a mozgásérzékelőt, hiszen a kémek puskájában nem igazi töltény van, szóval ha egy kém hatástalanít egy mozgásérzékelőt, az attól függetlenül a következő arra elhaladó kémet már észre fogja venni.

Biztonsági lézer: a lézerek multiplayerben szabad szemmel is észrevehetők, általában ajtókat védnek vele, de néha vannak egy-egy nagyobb teremben is, ahol a kémek nem számítanának rá, és van néhány ND133, ami biztonsági lézerekkel van védve (ezek nem láthatóak, úgyhogy ha a kém odaáll az ND133 mellé, hogy hatástalanítsa, akkor a lézer riasztja a zsoldosokat). A lézereket is kétféle módon, a zavarógránáttal, és puskával lehet hatástalanítani, ugyanis a lézereket falra kirakott kis berendezések generálják, és ezek kilövésével körülbelül tíz másodpercre eltűnik a lézernyaláb (természetesen a plafonra kirakott eszköznél a zavarógránát nem hatásos), de a magasabban lévő lézerek alatt el lehet guggolva is menni, vagy át lehet gurulni alatta, az alacsony lézerek felett pedig át lehet ugrani, ez töltény- és időspóroló megoldás.

A kémekkel ellentétben a zsoldosok közelharcra nincsenek kiképezve, viszont puskatussal leütheti a hozzájuk közel lévő ellenfeleket (ehhez a kém felé mutató iránygombot, és az „akció" gombot kell lenyomni), ezzel ugyanazt a hatást elérve, mint a kémek a pusztakezes ütésével.

III.6.5.1. Zsoldos HUD (képernyő) ismertetése

A zsoldosok és kémek közötti különbségek a képernyőre is kiterjednek, úgyhogy leírom a zsoldosok képernyőjének ismertetőjét is.

A zsoldosok életét jelölő függőleges csík a képernyő bal oldalán található, ez alatt, a bal sarokban pedig a kiválasztott speciális eszköz látható, alatta a nevével, és egy számmal, ami azt jelöli, hogy mennyi darab van még nálad az adott eszközből. A rajz felett látható az AMMO felirat, és két szám, ez jelzi, hogy mennyi töltényed maradt az éppen használt tárban (például a 30/120 azt jelenti, hogy a százhúsz töltényes tárban harminc töltényed maradt).

A kép bal felső sarkában egy időmérő mutatja a hátralévő időt, és két szám jelzi, hogy hány ND133-at kell még megvédenie a csapatodnak.

A kiterjesztett valóság ábra ugyanaz a paralelogramma ikon ami a kémeknél, de a zsoldosoknak ez nemcsak az ND133-ak helyét, és távolságát mutatja, hanem a behatolások helyét, és azt, hogy ezek milyen messzire vannak tőled. Természetesen a zsoldosoknak is van egy taktikai radarjuk a képernyő jobb felső sarkában, de ez náluk természetesen a kémeket jelöli pirossal, és a zsoldosokat zölddel.

Ezek voltak a képernyőn mindig megjelenő ábrák, következzenek azok, amik csak időnként jelennek meg. Az első a kép alján időnként megjelenő üzenet, ami a feladatodról tájékoztat. Ezen kívül még három üzenetfajtát kaphatsz, az egyik a kép felső részén jelenik meg, és arról tájékoztat, hogy a pálya melyik területén fedeztek fel behatolót, és hogy izolálták-e a területet. A másik üzenet ez felett jelenik meg, ezek a különböző rendszerüzenetek. A képernyő bal oldalán pedig a helyi üzenetek jelennek meg, ezek a mozgásérzékelő be/ki kapcsolásáról, stb. szólnak. A maradék két dolog, ami időnként megjelenik a képernyő jobb oldalán, azok a stopper és az interakciós ablak, ami akkor jelenik meg, ha egy olyan tárgy mellé érsz, amivel interakcióba léphetsz. Az ablakban megjelenik az összes lehetséges interakció, ha ezek közül valamelyiket kiválasztod, akkor az ablak eltűnik.

III.6.5.2. Zsoldos fegyverek és kütyük

III.6.5.2.1. ARGUS M-160 Assault Rifle w/ 40mm Grenade Launcher

Ez a gépfegyver egy NATO által használt gépfegyver fejlesztett változata. Négy, egyenként százhúsz töltényes tár van benne, a tölténnyel való spórolás érdekében három tüzelési mód közül lehet választani (szimpla lövés, ami a legpontosabb, rövid sorozatok, és teljesen automatatüzelési mód, amivel hosszú sorozatokat lehet leadni). Ezen kívül ebbe a fegyverbe is bele van építve egy ki-be kapcsolható lézerirányzék (ezzel vigyázni kell, mert az ellenfelek észrevehetik) és egy negyvenmilliméteres gránátvető, amivel gránátokat és különböző lövedékeket lehet kilőni (gránát használata esetén minél tovább nyomod a „másodlagos tűz" gombot, annál messzebbre lövöd ki a gránátot).

III.6.5.2.2. Repeszgránát

Természetesen mivel a zsoldosok gyilkolásra vannak kiképezve, ezért az ő felszerelésükből nem hiányozhat a repeszgránát, ami

több, egymást követő robbanással akár több, egymáshoz közel lévő ellenféllel is végez. A használata után könnyen lángok maradhatnak a robbanás helyén, ami egy kis időre elzárhatja az utat is. Természetesen a legnagyobb hatást akkor érheted el, ha kicsi, zárt helyen használod a gránátot. A használathoz válasz ki a hozzá tartozó gyorsgombbal, utána a „másodlagos tűz" gombbal lőheted ki. Egyszerre öt repeszgránátot hordhatsz magaddal.

III.6.5.2.3. Akna

Az egyjátékos módban használt falra rakható akna a zsoldosok másik kedvenc gyilkos eszköze. A használatához válaszd ki a hozzá tartozó gyorsgombbal, állj egy fal mellé, és nyomd le a „másodlagos tűz" gombot. A mozgásérzékelő akna ezután azonnal aktivizálódik, és ha a közelében elhalad egy kém, akkor robban, ezzel hatalmas pusztítást okozva. A kémek a pittyegése, és a rajta villogó piros lámpa miatt könnyen észrevehetik, viszont hatástalanítani nem tudják, csak úgy tudnak előtte elmenni, ha nagyon lassan mozognak, így az akna nem érzi meg a jelenlétüket. A zsoldosok viszont bármikor leszerelhetik az aknát, hogy más helyre rakják, és ilyenkor még az a veszély sem áll fenn, hogy az akna felrobban, mert az egyjátékos móddal ellentétben nem lehet elrontani a deaktiválást. A mozgásérzékelő mellett van olyan kamerafajta is, amiből egy lézersugár indul, és ha valaki áthalad ezen a lézernyalábon, akkor az akna robban. Aknából egyszerre három lehet nálad.

III.6.5.2.4. Foszforgránát

Ha a foszforgránát robbanása után egy kém áthalad a robbanás hatósugarán, akkor a ruhájára világító foltok kerülnek, amiknek köszönhetően nagy távolságokból is észre lehet őt venni, ráadásul amerre megy, zöld lábnyomokat hagy maga után, így bárhova követheted. Ezt a gránátot is a gépfegyver gránátvetőjéből lőheted ki, miután kiválasztottad a hozzá tartozó gyorsgombbal. Foszforgránátból öt darabot hordhatsz magadnál.

III.6.5.2.5. Kémcsapda

Ez a csapda az egyik aknához hasonlóan lézernyalábot bocsát ki magából. Ha ezen áthalad egy kém, akkor a helyzete az összes zsoldos radarján megjelenik, így látni lehet, hogy mikor hova megy, ráadásul a „lehallgatás" gombbal le lehet hallgatni a kommunikációját a társaival, szóval ez a kütyü ugyanazt csinálja, mint a kémek kémlövedéke, csak ez egy kicsit trükkösebb, hiszen ha jól elrejted, akkor a kémek könnyen elmennek mellette úgy, hogy észre se veszik. Kémcsapdából egyszerre öt darab lehet nálad.

III.6.5.2.6. Jelzőfáklya

Nevéhez híven ezzel a rövid ideig tartó, de nagyon fényes világítást generáló fáklyával társainknak jelezhetünk (például két zsoldos együtt járőrözik, az egyik mozgásérzékelő szemüveggel keresi a kémeket, a másik pedig bármiféle szemüveg használata nélkül tájékozódik, és jelzőgyertyákkal mutatja az utat a társának), de természetesen sötét pályarészeket is meg lehet vele világítani, és mivel nem világít túl sokáig, ez nem is feltűnő. Az egyjátékos módban használt fáklyával ellentétben ezt nem csak eldobni lehet, hanem falra is feltapaszthatod. A használatához válaszd ki a hozzá tartozó gyorsgombbal, utána a gépfegyver gránátvetőjéből lőheted ki a „másodlagos tűz" gomb lenyomásával. Ha falat találsz el vele, akkor a fáklya feltapad a falra. Fáklyából egyszerre tizet tarthatsz magadnál.

III.6.5.2.7. Sokkoló

Ezzel a speciális eszközzel a meglőtt ellenfelet pár másodpercre elkábíthatod, hogy aztán ezt az időt kihasználva megölhesd. Végtelen mennyiséget használhatsz belőle, de én sok értelmét nem láttam a használatának, mivel a lövés kis hatótávolságú, és a távcső használata közben sem tudsz sokkoló lövedéket lőni, úgyhogy egyszerűbb a közeledbe került kémeket inkább a sima töltényeket használva lelőni. Használatához válaszd ki a hozzá tartozó gyorsgombbal, utána a „másodlagos tűz" gombbal tudsz sokkoló lövedéket lőni.

III.6.5.2.8. Sisaklámpa

Mivel a zsoldosoknak nincsen éjjellátó készülékük, ezért ők más alternatívát találtak a sötétben való tájékozódáshoz, ez pedig a sisakjukra erősített lámpa. Sajnos ez közel nem olyan jó módszer, mint az éjjellátó, hiszen nem világítja be az egész környezeted, csak az előtted lévő utat egy kis sugárban, ráadásul a sötétben a lámpa fényét a kémek könnyen észreveszik, úgyhogy tényleg csak akkor érdemes használni, ha nagyon muszáj. Szerencsére a másik két speciális szemüveg pótolja valamelyest az éjjellátót, ezért csak a tájékozódás nehéz a kémekkel, az ellenfelek beazonosítása nem.

III.6.5.2.9. Mozgásérzékelő

Ez a speciális szemüveg a környezetünkben mozgó dolgokat érzékeli (távcsővel természetesen kibővíthető ez a távolság), aminek köszönhetően könnyen észreveheted a legnagyobb sötétben is a kémeket, így annyira nem fájó a zsoldosoknál az éjjellátó készülék hiánya. Viszont a mozgásérzékelőt használva mindent pirosnak látsz, így a tereptárgyak sem látszódnak túlzottan, de mindenért kárpótol az a funkciója, hogy ha a szemüveggel befogsz egy mozgó tárgyat, vagy kémet, akkor azt egy külön négyzetben elkerítve kinagyítja eléd, hogy követhesd a mozgását, és a könnyebb beazonosítás érdekében őt más színekkel mutatja, ezzel még jobban kiemelve a környezetéből.

III.6.5.2.10. Elektromos érzékelő

A másik zsoldosok által használt speciális szemüveg talán még hasznosabb, mint a mozgásérzékelő változat. Tájékozódni ezzel is nehezen lehet, mivel mindent kéknek látsz vele, viszont külön színnel jelez minden bekapcsolt elektromos áramot használó készüléket, beleértve a kémek éjjel- és hőlátó szemüvegét, így ellenfeleid hiába próbálnak szellőzőkben, és rejtett utakban elbújni, ezzel a szemüveggel a falakon keresztül is látod őket, hogyha a nagy sötét miatt használják az éjjellátó szemüvegüket, vagy a hőlátó készülékkel éppen zsoldosok után kutatnak.

III.6.6. Multiplayer tippek-trükkök

A profilodban kiválaszthatod, hogy milyen felszereléseket akarsz használni, és mivel minden játékra csak négy speciális eszközt vihetsz magaddal, ezért jól gondold át, hogy a hat kütyü közül melyikek azok, amelyeket érdemes az adott pályán használni, hiszen harc közben nem változtathatsz a felszereléseden. Két adagot nem vihetsz magaddal egy kütyüből.

A zsoldosok közelharcban kétféle módon tudják leütni ellenfeleiket, az egyik a sima puskatus, amihez egyszerűen meg kell nyomni az „akció" gombot, a másik pedig a lerohanás, kicsit nagyobb távolságból üthetsz le valakit az „akció" és az „előre" gomb lenyomásával.

IV. Fejezet - Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

IV.1. Irányítás, beállítások, játékmechanizmus, főszereplők

IV.1.1. Irányítás

A játék irányítása teljesen megegyezik az eddigi részekkel, tehát Sam Fisher mozgatása a megszokott módon történik, PC-n a W-S-A-D plusz egér kombinációval, konzolon pedig a két analógkaros irányítással. Ezen kívül még rengeteg plusz gombot kell használni, de ennek ellenére azt hiszem semmi probléma sem lehet az alapirányítás elsajátításával, bár az új funkciókhoz tartozó gombokat eltarthat egy kis ideig, mire megtanulod reflexszerűen használni. Viszont a speciális mozdulatok elvégzése már kicsit bonyolultabb, pár új is van az eddigi részek óta, úgyhogy következzen egy felsorolás ezekről.

IV.1.1.2. Mászás

A játékban szinte mindenre felmászhatunk, ládákra, szekrényekre, alacsonyabb falakra, épületekre. Ehhez egyszerűen meg kell állni az objektum előtt, amire fel akarsz mászni, és le kell nyomni az „ugrás" gombot", ekkor Sam automatikusan felkapaszkodik a tetejére (persze ha eléri), ahonnan a „felfelé" iránygombbal felhúzhatod magad, vagy az iránygombokkal mászhatsz jobbra-balra. Ezen kívül még fel tudsz mászni létrákra, és csövekre (vízszintesekre és függőlegesekre is). Ha létrára, vagy függőleges csőre akarsz felmászni, akkor egyszerűen menj neki, ekkor Sam felkapaszkodik rá, és a „fel-le" gombokkal tudsz ezután mászni. Ha hosszú ideig nyomod a „le" gombot, akkor Sam gyorsan lecsúszik. A vízszintes csöveken való mászáshoz állj be a cső alá, és ugorj fel rá. Utána az iránygombokkal tudsz mászni, és az „ugrás" gombbal fel tudod húzni a lábaidat a csőre, hogy kevésbé legyél észrevehető. A csőről való leugráshoz nyomd meg a „guggolás" gombot. Vízszintes kötélen mászva a „használat" gombbal előveheted a pisztolyod, és célzott lövéseket adhatsz le vele.

IV.1.1.3. Lecsúszás kötélen

A játék során többször fogsz találkozni meredek drótkötelekkel, vagy valamilyen más kötéllel, amiken lecsúszva egyébként elérhetetlen helyekre juthatsz el. A kötélre ugyanazzal a módszerrel juthatsz fel, mint a vízszintes csövekre, tehát állj be alá, és nyomd meg az „ugrás" gombot, ekkor Sam automatikusan megkapaszkodik, és elkezd lecsúszni. Bár a kötélen hamar végigcsúszol, de azért ilyenkor is érdemes felhúzni a lábadat az „ugrás" gombbal. A csúszás végén automatikusan ereszteted a kötelet.

IV.1.1.4. Gurulás

A gurulás összekovácsolja a futás és a guggolás előnyeit, tehát kisebb helyeken szinte észrevehetetlenül, de mégis nagyon gyorsan át tudsz jutni, ráadásul a néhány pályán elhelyezett lézersugarak alatt is el tudsz gurulni ezzel a mozdulattal, anélkül, hogy hozzáérnél a lézerhez, így elkerülhetsz egy riasztást (és természetesen ez is nagyon jól jöhet annak, aki riasztás, és feltűnés nélkül száz százalékos értékelést akar elérni). Guruláshoz nyomd meg futás közben a „guggolás" gombot.

IV.1.1.5. Terpeszugrás

Az előző részből kivett „Jean-Claude Van Damme" mozgás szerencsére a Chaos Theory-ba visszakerült, ami nélkül néhány helyzet teljesen megoldhatatlan lenne. A terpeszugrást csak szűk folyosókon tudod elvégezni, ha két, egymáshoz nagyon közel lévő fal közé állsz. Ugorj fel, és a levegőben nyomd meg még kétszer az „ugrás" gombot, és a második ugrás után tartsd lenyomva, addig, amíg Sam meg nem támasztja magát a két fal között. Mint mondtam, néhány helyzet teljesen megoldhatatlan e mozdulat nélkül, ugyanis néha úgy kell elbújnod egy szűk folyosón, hogy megjelenik egy őr, aki elindul feléd a sötétben, és mivel kicsi a hely, nem tudsz előle elbújni. Ilyenkor egyszerűen végezd el ezt a mozgást, amivel olyan magasra kerülsz, hogy az őr anélkül elmegy alattad, hogy észrevenne. Humánusabb lelkületűek megvárják, hogy az őrök eltávolodjanak tőlük, de aki szeret látványosan gyilkolni, az a „guggolás" gomb lenyomásával az alatta elsétáló őr fejére eshet, aki ettől azonnal elájul, de a „használat" gombbal terpeszállás közben elő lehet venni a pisztolyt és a puskát is, amikkel célzott lövéseket adhatsz le.

IV.1.1.6. Ugró támadás

Ezt a gyilkos mozdulatot értelemszerűen magas helyekről leugorva végezheted el, ezzel elintézve egy őrt teljesen hangtalanul, ráadásul lőszert is spórolsz vele, és akármilyen magasról is ugrasz le, nem vesztesz vele életet. Magas helyen állva, vagy csövön, létrán kapaszkodva, esetleg két, egymáshoz közel lévő fal között terpeszállásban várd meg, hogy elhaladjon alattad az őr, ekkor egyszerűen ugorj rá, ha jól számítottad ki az esést, akkor az őr fejére esel, aki azonnal elájul.

IV.1.1.7. Csöndes esés

Bár ebben a részben nincs olyan sok külső helyszín, de a lopakodás fontosságának kiemelése miatt itt is nagyon fontos, hogy magas helyekről úgy ugorjál le, hogy azzal ne irányítsd magadra az összes közeledben lévő őr figyelmét. Ehhez esés közben nyomd le a „guggolás" gombot, így akár több méter magasból is zajtalanul eshetsz le.

IV.1.1.8. Nyakkitörés fejjel lefele lógva

Sam egyik új, halálos mozdulata segítségével vízszintes csöveken való mászás közben elhaladva hatástalanítani tudja az elhaladó őröket anélkül, hogy le kéne ugrani a csőről. Ha egy őr elhalad alattad, és megjelenik az „interakciós" ablakban a „grab character" interakció, akkor az „interakció" gomb lenyomásával kapd el a nyakánál fogva a szerencsétlent, ezután Sam felhúzza magasba, kitöri a nyakát, majd ledobja a padlóra úgy, hogy közben két lábbal a csövön kapaszkodva lóg fejjel lefele. Kis szépséghiba, hogy az őr hullájának elrejtéséhez le kell másznod a csőről, bár nagy valószínűséggel ezt a mozdulatot csak azok fogják alkalmazni, akiket nem érdekel a statisztika, ők pedig úgysem foglalkoznak a hullák elrejtésével.

IV.1.1.9. Csöndes ajtónyitás

Az ajtókat ki tudod nyitni nagyon halkan, lassan is, ezzel a módszerrel jóval halkabban mehetsz át egyik teremből a másikba. Mivel ilyenkor Sam csak résnyire nyitja ki az ajtót, az őrök a másik szobában nem látnak meg, és így tudsz egy kicsit feltűnés nélkül kémlelni, bár erre a célra az optikai kábel sokkal jobban használ-

ható. Az ajtót ezután az iránygombokkal fokozatosan mozgathatod. Csöndes ajtónyitáshoz az ajtó mellett állva válaszd ki az interakciós ablakból a „stealth open" interakciót.

IV.1.1.10. Ajtó berúgása

Néhány ajtó mellett állva az interakciós ablakban a szokásos nyitás, csöndes nyitás, és az optikai kábel használatára vonatkozó opciók mellett van egy „bash door" nevű opció. Ha ezt választod, akkor Sam izomból berúgja az ajtót, ezzel gyorsan megoldva a zárt ajtók problémáját, hiszen nem kell szenvedned az álkulccsal. Lopakodóknak ez az akció nem ajánlott, mivel a környéken járőrözők meghallják az ajtó berúgásával járó zajt, másrészt ha valaki az ajtó közelébe megy, azoknak feltűnhet a betört zár. Viszont akik szeretnek gyilkolni, azok biztosan sokat fogják használni ezt az akciót, ugyanis ha valaki pont az ajtó előtt sétál el a másik oldalt, amikor berúgod az ajtót, akkor szerencsétlen az ütés erejétől szépen elrepül, és azonnal elájul. Benézel az ajtó alá optikai kábellel, és ha valakit látsz az ajtó előtt elsétálni, akkor rúgd rá az ajtót, így esélye sincs megtámadni téged, vagy riadóztatni.

IV.1.2. Beállítások

A játékban három dologra vonatkozó beállítások találhatóak, átállíthatjuk az irányítást, a hangokat, és a grafikát (természetesen a grafikai beállítások egy része csak PC-n található). Az irányítás részletesen le van írva a könyv végére, úgyhogy én itt csak a grafikai és a hangra vonatkozó beállításokat taglalom.

- Grafikai beállítások (Display):
- Brightness: a képernyő világossága
- Contrast: a képernyő színmélysége
- Resolution: a képernyő felbontása, kilenc érték közül lehet választani (640X480, 800X600, 1024X768, 1088X612, 1280X720, 1280X768, 1280X800, 1280X960, és 1280X1024 képpont)

Az Advanced feliratra kattintva újabb opciók jelennek meg, ezek a következők:

Shader model type:
- Antialiasing: minél magasabb szorzóra állítod az opciót, annál inkább eltűnnek a recék a különböző karakterek, tárgyak körül (három érték, „None", tehát nincs, vagy kétszeres, esetleg négyszeres Antialiasing)
- Anisotropic Filtering: élesebb textúrák (öt érték, „Nine", tehát nincs, és kétszeres, négyszeres, nyolcszoros, tizenhatszoros Anisotropic Filtering).
- Shadow Resolution: az árnyékok felbontása (három érték, Low, Medium, High, tehát alacsony, közepes és magas)

A ki-be kapcsolható opciók:
- Trilinear Filtering: képélesség növelése
- Specular Lighting: fényeffektek
- High Quality Textures: magas minőségű textúrák
- Vertical Sync: ennek a bekapcsolásával a játék kompatibilisebb lesz a monitorod frissítési frekvenciájával
- Hardware Shadow Mapping: hardware-es árnyék renderelés

Hang beállítások (Sounds):
- Csúszkán, százas skálán mozgatható beállítások:
  - Music Volume: a zene hangereje
  - Ambient Volume: a környezet hangereje
  - Sound Effects Volume: a hangeffektek hangereje
  - Voice Environment Sensibility: a hang környezetérzékenysége

Ki-be kapcsolható opciók:
- Use native languages: idegen nyelvek használata. Ha bekapcsolod, minden őr, civil a nemzetiségének megfelelő nyelven fog beszélni, ha kikapcsolod, akkor mindenki angolul.
- Voice Chat: élő beszélgetés kooperatív játékmódban

IV.1.3. Játékmechanizmus

IV.1.3.1. Újítások

A harmadik Splinter Cell-ben rengeteg újdonságot találunk, ezek közül is a legfontosabb, hogy ez az eddigi legreálisabb rész a három közül. Ennek érdekében sok változtatás történt, például rengeteget fejlődött az ellenfelek mesterséges intelligenciája. Először is, már nem olyan egyszerű őket átverni, mint az eddigi részekben. Például a Chaos Theory-ban a füttyentéssel mindent elintézhettél, oda küldhetted az őröket, ahova csak akartad, szóval szinte rongybabaként rángathattad őket akaratod szerint. Ezt a készítők megváltoztatták, ha többször füttyentesz egymás után, akkor az őröknek feltűnik, hogy itt valami nincsen rendben, és riadót fújnak, ami ugye még több őr érkezésével, és a statisztikád rontásával jár. Ezen kívül az őrök valószínűleg harci kiképzésben is részt vettek, ugyanis ha lövöldözésre kerül a sor, akkor azonnal fedezéket keresnek, ahonnan sokkal nagyobb biztonságban tudnak téged kilőni, vagy megpróbálnak minél messzebb jutni tőled, abban bízva, hogy távolról rosszabbul célzol, mint ők. Sőt, ha egy olyan helyen vagy, ahol több út és bejárat is található, akkor az őrök helyismeretüket kihasználva megpróbálnak a hátad mögé kerülni, így ha meglepetésszerűen, két oldalról megtámadna, szinte esélyed sincs túlélni a harcot. A legidegesítőbb újítás az őrökkel kapcsolatban, hogy ha valamivel felhívod magadra a figyelmüket, akkor kitartóbban, és jobban átnéznek mindent, mint eddig, ráadásul már szinte minden ellenfelednek van zseblámpája vagy fáklyája, amit csak akkor kapcsolnak be, ha sötét helyre menekülsz előlük, így azt se tudod elsőre, hogy kinek van lámpája, és kinek nincs. Ráadásul ezekben a helyzetekben sokkal nehezebb lesz jó búvóhelyet találnod, úgyhogy sok türelemre lesz szükséged. Természetesen annak köszönhetően, hogy az őrök ennyit fejlődtek a harcban, még a gyilkos lelkületűek is rá vannak szorulva a lopakodásra, hiszen sokkal könnyebb úgy hidegre tenni az őröket, hogy nem tudnak rólad.

Persze a Chaos Theory iszonyatosan nehéz lenne, ha Sam nem fejlődött volna az előző rész óta. A fejlesztők például kijavították egy nagyon idegesítő tulajdonságát. Gondolom, nem én vagyok az egyetlen, akit halálra idegesített az, hogy ha túszul ejtettél valakit, akkor nagyon nehézkesen tudtál csak mozogni. Most már szerencsére egy túszt „átkarolva" is ugyanúgy tudsz mozogni, mint túsz nélkül.

És természetesen Sam is fejlődött a harcban, méghozzá elég sokat. Ha például lövöldözni támad kedved fedezék mögül, de a fedezéknek használt fal, doboz, stb. pont úgy van elhelyezve, hogy te sem látsz ki mögüle, akkor egy gombnyomással átveheted a másik kezedbe a pisztolyt/puskát, ez akkor is jól jön, ha az ellenfeleid

bújtak fedezékbe, vagy csak szimplán rossz szögben állnak. De Sam igazán közelharcban fejlődött. Kapott ugyanis egy harci kést, így ha puszta kézzel akarsz elintézni egy őrt, akkor nem csak lelőheted, hanem egy gyors szúrással örökre elaltathatod. Ezen kívül a túszul ejtett ellenfelekkel is többféleképpen bánhatsz. Ha nem akarod megölni őket, akkor egy kicsit szorongasd meg a nyakukat, de ha nem riadsz vissza a gyilkolástól, akkor akár meg is fojthatod őket, vagy elvághatod a torkukat.

Ezen kívül persze a felszerelésedben is nagy változások történtek, amiknek köszönhetően néhány pálya felépítése is megváltozhatott, ezzel kihívás elé állítva a legveteránabb Splinter Cell-eseket is. A leghasznosabb újítás ezek közül az, hogy a pisztolyodból kivették a lézerirányzékot, és ehelyett belekerült egy OCP nevű szerkezet, ami bármilyen elektromos berendezést hatástalanít egy kis időre. A másik újítás a már előbb említett harci kés, amivel nevével ellentétben nem csak harcolni lehet, hanem különböző anyagokat is átvághatsz vele, így bejuthatsz elzárt területekre, sátrakba, satöbbi.

Sam kapott egy új speciális szemüveget is, ami nem mindenkinek ismeretlen, ugyanis ez a Pandora Tomorrow multiplayer módjában szereplő zsoldosok elektromos áramot használó eszközök bemérésre használt szemüvege.

Az SC-20K gépfegyvered is megváltoztatták egy kicsit, ugyanis ehhez már háromfajta kiegészítés tartozik, amik közül minden küldetés elején kettőt választhatsz.

A felszerelések végére hagytam a játékot legjobban megváltoztató eszközt, az EEV-t. Ezzel ugyanis számítógépeket, kódzárakat, sőt, retinaszkennereket is meghekkelhetsz, úgyhogy ezennel vége a kódok utáni keresgélés idejének.

És ami a legfontosabb, hogy a játék felépítése is nagyon durván megváltozott. Az előző részekben voltak a küldetéseid, amiket meg kellett csinálni, nem volt apelláta. A Chaos Theory-ban teljesen új küldetésrendszerrel találkozunk. Természetesen most is vannak kötelező feladatok, melyek teljesítése nélkül nem fejezheted be a küldetést. Ezen kívül vannak a „félkötelező" másodlagos feladatok, amiket nem muszáj teljesíteni, viszont abban az esetben, ha megoldatlanul marad néhány másodlagos feladat, akkor azok egy későbbi küldetésedben elsődleges feladatokká lépnek elő. Plusz bekerültek a gyűjtögetős feladatok, minden pályán kell keresned majd valamit, hol illegális fegyvereket tartalmazó ládákat, hol kikapcsolandó radarokat. És, hogy még nehezebbé tegyék a játékos dolgát, a fejlesztők bevezették a bonusz küldetéseket. Ezekről a feladatokról nem kapsz tájékoztatást, sőt, a teljesítendő feladatok között sincsenek leírva, csak akkor tudod meg, hogy például küldetésed volt kifaggatni egy parancsnokot, ha ezt már megtetted. Természetesen ezek a küldetések is beletartoznak a száz százalékos végigjátszásba.

Tehát a statisztikák. Minden küldetés végén kapsz egy listát a küldetéseidről, és ezek mellé ki van írva, hogy teljesítetted-e őket, és ha nem, akkor azért nem, mert a főnökséged megszakította a feladatod, vagy egyszerűen nem sikerült végrehajtani (természetesen a végre nem hajtott bonusz feladatok itt se szerepelnek). Ezután kapsz egy részletes statisztikát arról, hogy hogyan vitted végig a pályát. Kiírják, hány embert ütöttél le, hányat öltél meg, hány riasztó szólalt meg, satöbbi, ugyanis ezek függvényében százalékos értékelést kapsz, ami a statisztikák alatt jelenik meg. Egyértelműen azok a legjobb Splinter Cell-esek, akik minden küldetést száz százalékos értékeléssel fejeznek be, de egyébként ezen kívül semmilyen jutalom nem jár ezért.

És hogy a küldetésekre úgy induljunk, ahogy majd szándékozunk viselkedni, a küldetés előtt háromfajta felszerelés közül választhatunk. Az első az egyik társunk, Redding ajánlata, ami szerinte a legjobban illik az adott küldetéshez. A második a „Stealth", tehát lopakodó, ezt értelemszerűen azok választják, akik minél kevesebb gyilkolással, inkább a sötétben maradva akarnak játszani. És hogy azok se legyenek elhanyagolva, akik inkább gyilkolni szeretnek, a harmadik felszerelés, az „Assault" olyan gyilkos fegyverekből áll, mint az SC-20K shotgun kiegészítéssel, repeszgránát, akna, satöbbi.

IV.1.3.2. Képernyő (HUD) ismertetése

A képernyő részei sokkal jobban össze lettek húzva, mint az eddigi részekben, így kevesebb helyet foglalnak el, és nem zavarnak annyira. Az életedet jelölő zöld, vízszintes csík mindentől elkülönülve felkerült a jobb felső sarokba. A jobb alsó sarok ezzel szemben tele van, itt található két vízszintes csík, alatta pedig egy tájékoztató az éppen használt kütyüdről. A felső csík a megvilágítottság-mérő, ami négy, különböző sötétségű részre van felosztva. A csíkon folyamatosan mozog egy kis téglalap, ez jelzi, hogy az adott pillanatban mennyire vagy látható. A téglalap minél inkább a csík bal, sötét oldalán van, annál jobban el vagy rejtve, és annál kevésbé vagy látható, tehát például, ha a bal sarokban van, akkor szinte teljesen láthatatlan vagy, ha viszont a jobb sarokban van, akkor egyáltalán nem vagy elrejtve, és nagy távolságból is könnyen észrevehető vagy.

Az ez alatt látható csík a zajmérő. Ez rengeteg kis kockára van felosztva, ezek közül az egyik színesen ki van jelölve. Ez a téglalap jelzi azt a zajt, amit az adott körülmények között a közeledben lévők meghallanak. Amikor zajt csapsz, akkor pár kocka elkezd fehéren világítani, minél több, annál hangosabb vagy. Ha a világító kockák túllépnek a kijelölt kockán is, akkor biztos, hogy meg fognak hallani, olyan hangos vagy.

Az ez alatt lévő nagy téglalap jelzi, hogy éppen milyen kütyü van a kezedben, kiírva annak a nevét. Ha az SC-20K van a kezedben, akkor néha a nevének a helyén a kiválasztott speciális tölténye, vagy a kiválasztott kiegészítésének a neve jelenik meg. Ha az adott kütyüből csak egy megadott számú van nálad, akkor a hátralévő mennyiséget a kütyü neve alatt lévő szám jelzi. Ha az SC-20K van a kezedben, és ehhez ki van választva egy speciális töltény, akkor az abból hátralévő mennyiség ez a szám mellett van. A pisztoly OCP-jének töltöttségét ugyanitt jelzik.

A két csík felett, a jobb oldalon van egy riadójel, e mellett pedig egy szám, ez azt jelzi, hogy az adott küldetés alatt eddig hány riadót fújtak. Itt még bal oldalt jelenik meg néha egy-két ikon. A villogó célkereszt azt jelzi, hogy teljesítetted egy feladatod, vagy új feladatot kaptál, a villogó papír fecni pedig azt, hogy kaptál egy tippet.

Ha valamelyik társad beszél hozzád, vagy a környékeden beszélgetést hallasz, akkor a beszélgetést a bal felső sarokban feliratozzák neked, hogy semmiből se maradj ki.

A HUD utolsó része egy stopper, ami a bal alsó sarokban jelenik meg, ha egy feladatod időre kell teljesítened.

IV.1.4. Főszereplők

IV.1.4.1. Sam Fisher

Sam Fisher a Third Echelon első számú Splinter Cell kéme. Sam a világtörténelem több fontos évtizedét kémkedéssel töltötte. Nem csak hogy túlélte ezt az időszakot, de kemény munkájának, kíváncsiságának és becsületességének köszönhetően tökélyre fejlesztette kémkedési tudását. Nagyon körültekintő, és teljesen tudtában van képességeinek, és tudja, hogy a túlélése néha csak vakszerencse kérdése. Tudja, hogy ő is csak egy ember, és nem akar meghalni. Kicsit furcsa és sötét humora van. Csendes, ösztönös, figyelmes, valaki, aki névtelenül, kívülről védi a békét. Harc, kémkedés, és állandó tréning jellemezte a felnőtt életét, a taktikai tapasztalata az ösztöne része lett. Most már öregebb, úgyhogy nem érdekli a dicsőség. Ha harcol, az azért van, mert tudja, hogy jó ok van rá, és tudja, hogy ő a megfelelő a feladatra.

IV.1.4.2. Irving Lambert ezredes

Lambert irányítja az NSA főhadiszállásáról a küldetéseket, és folyamatosan kapcsolatban áll Sam-mel. Ő a kapcsolat a terepre kiküldött ügynök (vagy ügynökök), és a Third Echelon csapata között. Egy adóvevő és egy palm-top segítségével folyton kommentálja az eseményeket, és ő utasítja Sam-et a feladatok elvégzésére, ezen kívül ő adja meg a feltételeket, hogy Sam mit tehet meg, és mit nem, tehát kit szabad megölni, hova szabad menni a küldetés elvégzése alatt, satöbbi. Ha Sam ezek közül akár egyet is megszeg, akkor Lambert megszakítja vele a kapcsolatot, Sam-et teljesen magára hagyva, és természetesen onnantól kezdve Sam-nek még a létezését is le fogják tagadni...

IV.1.4.3. Anna Grímsdóttir

Grímsdóttír az NSA egyik számítógépes szakembere. Ha Sam egy számítógépen fontos, védett adatokat talál, akkor Grímsdóttír távolról feltöri a védelmet, majd elemzi az információkat, különböző rendszerekbe tör be, tehát az ő feladata körülbelül ugyanolyan fontos, mint Sam-é, hiszen az általa megszerzett információk akár az egész világ sorsáról dönthetnek...

IV.1.4.5. William Redding

Az új részben William Redding cserélte le Frances Coen-t, aki eddig Sam szállítója volt. Redding egy igazi könyvmoly típus, fantasztikusan megszervez minden akciót, mindig rendkívül jól felkészül, megszerez minden információt, hogy aztán később fejből elsorolja az összes fegyver, jármű pontos adatát, és az összes tudnivalót a küldetésed helyszínéről.

IV.2. Végigjátszás

IV.2.1. The Lighthouse

Az első feladatod az lesz, hogy a Redding által bemért barlangokon keresztül behatolj a célterületre. A barlang bejárata ott van melletted, két módon juthatsz fel. Vagy lekanyarodsz azonnal balra, és felmész az emelkedőn, utána onnan felmászol egy sziklára, és ott is vagy a barlangnál. Ha többet szeretnél mászni, akkor sétálj el a parton a lámpához, és itt kanyarodj balra. Mássz fel az „ugrás" gombbal az első sziklára, innen pedig ugorj feljebb, és kapaszkodj fel a bejárathoz. Menj be a barlangba (a denevérek miatt ne aggódj, nem bántanak), és indulj el a szűk járatban. Nemsokára egy szikla miatt nem férsz el, úgyhogy guggolj le, és guggolva menj el a szikla alatt. Egy kis séta után újabb sziklához érsz, ami alatt guggolva se férsz el, úgyhogy ha megjelenik az interakciós ablakban a kúszásra vonatkozó interakció, akkor nyomd le az „interakciós" gombot. A szikla alatt kúszva lövéseket hallasz majd, Sam ekkor megállapítja, hogy ha gerillákra gondol, akkor mindig a Kalasnyikov jut az eszébe, ez viszont nem Kalasnyikov hangja volt, úgyhogy lehet, hogy a terroristák ismeretlen, modern fegyvereket használnak. Kússz el a szikla alatt, és az „interakció" gombbal mássz ki alóla. Az előtted lévő falra felugorva kapaszkodj fel, vedd fel a követ, és mássz fel a sziklán, utána azonnal búj be egy sötét helyre, mert a túloldalon két férfi álldogál, az egyik pedig átjön a hídon, de szerencsére elég sötét van ahhoz, hogy akkor se vegyen észre, ha a közeledben áll meg.

A másik férfi elmegy jobbra, amelyik pedig átjött a te oldaladra, egy ideig gyönyörködik a kilátásban, utána visszamegy a hídon a másik oldalra, és ott folytatja ezt a tevékenységet. Természetesen a döntés a tiéd, hogy hogy akarsz innen továbbjutni, de a játékba újonnan bevezetett statisztikák miatt nem mindegy, hogy hogyan cselezed ki az őrt. Ha nem érdekelnek a statisztikák, akkor egyszerűen dobd fejbe a kezedben lévő kővel, lődd fejbe a puskával, vagy egyszerűen döfd le hátulról a késsel, ez esetben még a hulláját elrejtésével sem kell foglalkoznod, ugyanis a játék valósághű fizikájának köszönhetően a hullája lebucskázik a szakadékba. Ha azért foglalkozol a statisztikákkal, de szeretnél biztosra menni, akkor lopakodj a férfi mögé, mielőtt átmenne a hídon, utána vonszold egy sötét sarokba, és üsd le (de ne vágd el a torkát!). A nem halálos ütés most nem működik, mivel ha ezt használod, akkor ugyanúgy beesik a szakadékba, és ezzel egy gyilkosság fog a statisztikádba kerülni. A végére hagytam a legjobb módszert, ezt használva hozzá se kell érned a férfihoz. Mielőtt átmenne a szakadék másik oldalára, lopakodj el a hídhoz, és gyorsan rohanj át rajta (a hangerővel nem kell törődnöd, nem fog meghallani), és ahogy átértél, guggolva várd meg a sötétben, hogy a férfi utánad jöjjön, és elsétáljon a szakadék szélére. Ezután nyugodtan elindulhatsz jobbra, de az első hasadéknál állj is meg.

Odaát a folyosón egy terrorista járőrözik, és ahogy az eddigi részekben is, most is az egyik legfontosabb dolgod az lesz, hogy új termekbe érve feltérképezd az ott járőrözők rutinját. Ez a férfi először megáll tőled nem messze, pont feléd néze, utána megfordul, és elsétál a folyosó másik végére (de közben egyszer megáll a folyosó közepén), és ott, neked háttal megállva vár egy kicsit, majd visszaindul feléd (újra megállva a folyosó közepén). Persze, nem muszáj szenvedned vele, nyugodtan lelőheted, vagy a háta mögé lopakodva leütheted/leszúrhatod, amikor a közeledben megáll, de ez negatív hatással lesz a statisztikádra. A legjobb eredményhez várd meg, hogy elsétáljon a folyosó másik végébe, és amikor háttal neked megáll, halkan sétálj el körülbelül a folyosó közepéig. Itt

ugyanis a bal oldalon van egy sötét zug a hordók között, ide bebújva várd meg, hogy átmenjen a folyosó másik végébe, ekkor te pedig lopakodj el a túlsó feléhez. Itt a sötétben várd meg, hogy az őr odamenjen hozzád, majd amikor visszaindul a folyosó túlsó felére, akkor kapcsold be az EEV szemüveged, ami világítva jelzi a veled szemben lévő ládát. Ehhez gyorsan menj oda, és nyomd le az „interakció" gombot, utána gyorsan bújj vissza a sarokba, ahol az őr nem lát, amikor visszajön. Várd meg, hogy újra eltávolodjon, ekkor lassan indulj utána, és a kereszteződésnél fordulj le jobbra, és menj le a lépcsőn.

Odalent a szomszéd teremben van két ráccsal elkerített rész a terem két oldalában, a jobb oldaliban járkál egy őr, a bal oldaliban pedig az EEV-vel láthatod, hogy van egy újabb láda, amit szkennelned kell. A szoba közepében elég sötét van ahhoz, hogy az őr ne vegyen észre, úgyhogy lopakodj el a bal oldali elkerített rész bejáratához, és itt várd meg, hogy a túloldalon az őr bemenjen a fal mögé, ekkor rohanj a ládához, és a fal mögé bebújva szkenneld ezt is. A szkennelés után a fal mögött guggolva várd meg, hogy az őr újra bemenjen a fal mögé (ebben sokat segít a hőlátó), ekkor menj vissza a szoba közepébe, innen pedig nyugodtan visszasétálhatsz a lépcsőhöz. Menj fel a lépcsőn, a tetején pedig várd meg, hogy az őr megálljon a folyosó jobb oldali sarkában (már ha életben hagytad persze), ekkor menj át a szemben lévő úthoz, és ezen is menj fel. Útközben kínzás hangjait hallod meg, a kiszabadítandó Morgenholt-ot kínozzák, de megsúgom, hogy szerencsétlent akkor se mentheted meg, ha odarohansz a kínzóihoz és agyonlövöd mindkettőt, addigra már halott lesz, úgyhogy inkább menj arra, hogy jobb legyen a statisztikád. Ehhez nyisd ki az ajtót, menj le a lépcsőn, és a doboz mögé bújj be. Morgenholt halálra kínzása után az egyik őr elindul sétálni, elmegy melletted (de persze nem vesz észre), ekkor te már lassan elindulhatsz, közben az őr felmegy a lépcsőn, de közben megáll, ekkor tekerd eggyel feljebb a sebességet, innen már nem fog meghallani. Így menj tovább Morgenholt felé, majd pár méter után kapcsolj a legnagyobb sebességre, hogy a sétáló őr ne vegyen észre, mielőtt beérsz a plafon alá (a plafon alá beérve a bal oldali fal mellett menj, ott sötétebb van). Itt az ajtóban várd meg, hogy a terrorista Morgenholt megölése után az asztalhoz menjen, és leüljön. Ekkor menj Morgenholt-hoz, és az „interakció" gomb lenyomásával kösd ki a férfi köteleit, utána indulj tovább. Útközben Grim szól, hogy a Morgenholt-ból kicsikart adatokat a terroristák egy szerverre rakták fel, ezt kell megtalálnod. Miután beszéltél vele, menj fel a kis lépcsőn.

Itt van egy ajtó, de nem tudsz rajta átmenni, mivel be van zárva. Az ajtó elé állva megjelenik az interakciós ablak, ebből kiderül, hogy kétféle módon juthatsz át a zárt ajtón, vagy berúgod azt, ezzel kockáztatva, hogy észrevesznek, vagy a tolvajkulccsal nyitod ki, ami hosszabb ideig tart, de legalább biztos nem buksz le. A tolvajkulcsos nyitáshoz válaszd ki a „pick lock" interakciót, ezután láthatsz egy kinagyított képet a zárról és a tolvajkulcsról. Kezd el nyomkodni az iránygombokat, és ha valamelyik lenyomása után megmozdul a zár, akkor ezt az iránygombot nyomkodd a kattanásig, utána ezt ismételd addig, amíg ki nem nyílik az ajtó.

Az ajtó kinyitása után lépj ki az udvarra, és halkan kerüld meg az előtted lévő sátrat, eközben hallgasd meg Lambert jó hírét, miszerint a terroristák nem állítottak fel riasztórendszert. A sátor mellett van egy másik is, ennek menj a hátuljához, és amikor megjelenik a „cut material" interakció az interakciós ablakban, akkor nyomd le az „interakció" gombot, így Sam a késével szétvágja a sátrat, amibe így titokban be tudsz lépni, miután az őr kiment onnan. A sátorban van egy újabb megvizsgálandó láda, lépj mellé, kapcsold be az EEV-t, és az „interakció" gombbal szkenneld a ládát, utána gyere ki a sátorból. Indulj el balra (de végig árnyékos helyen menj, hogy az őrök ne vegyenek észre), és menj be az épületbe, itt pedig menj végig a jobb oldali fal mellett. Odakint két őr beszélget, de menj ki nyugodtan (persze a sötétben maradva), és az EEV-vel bemért ládát ellenőrizd. Ha jobbra elfordulsz, áll ott egy őr, aki pont feléd néz, de nemsokára elindul járőrözni. Ekkor indulj el a fal mellett a sötétben az ajtóhoz, így a falat támasztó férfi se fog észrevenni. Az épületbe beérve menj fel a lépcsőn, és a tetején fordulj le balra. Itt egy férfi üldögél háttal neked a székén, egy pedig alszik, szóval, ha meg akarod őket ölni, akkor nem lesz túl nehéz a likvidálásuk. Menj végig a szobán (ha nem ölöd meg őket, akkor is végig tudsz csendben menni a szobán, a széken ülő férfi mögött), utána pedig menj végig a folyosón, és indulj el a hídon, de mielőtt a fényes részéhez érnél, állj meg. Odalent két őr ekkor kezd el beszélgetni, várd meg, hogy befejezzék a diskurzust, utána az egyik őr elmegy egy távolabbi falhoz, és ott megáll, a másik pedig elkezd jobbra járőrözni. Ha már odaért a falhoz, és elindult balra, akkor vedd elő a pisztolyod, célozd be vele a lámpát, és a „másodlagos tűz" gombbal kapcsold ki egy rövid időre, így nyugodtan végig tudsz menni a hídon.

Az új szobába beérve azonnal menj a terem jobb oldali, sötét feléhez, és innen keresd meg a túloldalt álldogáló férfit, és ha megtaláltad, lopózz mögé, utána kapd el. Az „interakció" gombbal faggasd ki arról, hogy miért kínozták meg Morgenholt-ot, utána vonszold be egy sötét sarokba, és az „elsődleges tűz" gombbal üsd le. Utána menj oda a számítógéphez, és az „interakció" gombbal lépj be az e-mailek közé, amiket utána el tudsz olvasni (ebből kettő hír, egy pedig személyes üzenet), ha elolvastad őket, hagyd ott a számítógépet, és menj tovább jobbra, át a függönyön, és itt, a sötétben guggolva várd meg, hogy odakint a két őr lemenjen a lépcsőn. Ha már nem látod őket, akkor menj ki az ajtón.

A két őr odalent elkezd járőrözni. Menj a bal oldali korláthoz, ugyanis ez egy kicsit selejtes, és a jobb végénél le tudsz ugrani az őrökhöz, de ezt még ne tedd meg, csak állj meg ott, és várj. Az egyik őr végül elindul le egy lépcsőn, a másik pedig neked háttal megáll egy korlátnál. Ekkor ugorj le, és persze esés közben nyomd meg a „guggolás" gombot, hogy halkan landol. Mögötted világít egy lámpa, és ott van alatta az utolsó láda, amit ellenőrizned kell. A pisztoly másodlagos képességét használva altasd el ezt a lámpát is, és ha elsötétedett, akkor kapcsold be az EEV-t, és az „interakció" gombbal ellenőrizd az utolsó ládát. Ha ezt megtetted, akkor halkan menj le azon a lépcsőn, amin az előbb az őr is lement. A lépcső végén állj meg, ugyanis a jobb oldali beugróban épp egy férfi hegeszt, várd ki, hogy ne feléd nézzen, ekkor indulj tovább, és menj végig le az úton. A végén kanyarodj le balra a kis útra, és itt a két fal között csinálj meg egy „Jean-Claude Van Damme" ugrást (ehhez állj meg az egyik fal mellett, ugorj fel, és nyomd le még kétszer az „ugrás" gombot, a második lenyomás után pedig tartsd lenyomva, egészen addig, amíg Sam meg nem támasztja magát terpeszállásban a két fal között). Nemsokára

ugyanis az őr, aki előbb idejött a lépcsőn, egy kis nézelődés után visszaindul a társához, de ha időben megcsináltad a „Van Damme" ugrást, akkor gyanútlanul elsétál alattad (ha nem hajtasz annyira jó statisztikára, akkor terpeszállás közben fejbe lőheted, vagy a fejére eshetsz, amikor elsétál alattad). Miután elment, a „guggolás" gombbal ess le a földre, és menj végig az úton, aminek a végén meglátod a világítótornyot, aminek a tetejéről egy helikopter fog elszállítani. Persze a bejutás nem lesz olyan egyszerű, hiszen egy őr járkál a torony körül, és minden megtett kör után felsétál a toronyhoz vezető hídra is. Amikor te odaérsz a toronyhoz, akkor éppen a torony jobb oldala felé indul, várd meg, hogy eltünjön a torony mögött (jó sokat kell várni, mivel pár méterenként megáll egy kis időre). Ekkor te balra kerüld meg a tornyot, de a bejárat előtt lévő fénynél várd meg, hogy körbeérjen az őr, és amikor a közeledbe ér, akkor lapulj a torony falához. Ha eltávolodott, akkor lépj be az ajtón, és belépés után várj egy kicsit a sötétben, mivel az előtted ülő férfi beszélgetéséből derül ki, hogy melyik hajón szállítják el a gerillák fegyvereit. Miután beszéltél Grim-mel, menj fel a létrán, és amikor a tetőre felérsz, akkor ugorj fel a létrára, és mássz fel rajta, de még ne mássz át róla a világítótorony tetejére, hanem állj meg a létra végénél, és keresd meg a tekinteteddel az odakint járőröző terroristát. Várd meg, hogy megálljon neked háttal valahol, és ekkor lopakodva indulj balra, és menj el a kapcsolóig, ugyanis a helikopter akkor jön érted, ha lekapcsoltad a világítást, úgyhogy tedd meg, utána pedig maradj a kapcsoló mellett guggolva. Az őr nemsokára észreveszi, hogy valaki lekapcsolta a fényt, ezért elindul a kapcsolóhoz, hogy visszakapcsolja, de gondoskodj róla, hogy ez ne sikerüljön neki, ahogy a kapcsolóhoz ér, üsd le egy nem halálos ütéssel. Ezután az „interakció" gomb lenyomásával kérheted a kivonást.

A pálya küldetései:

Elsődleges feladatok:

- Szabadítsd ki Morgenholt-ot - Megszakítva
- Szerezd meg vagy pusztítsd el az információt a Masse kernelekről - Teljesítve
- Tudd meg, hol tartják a gerillák a fegyvereiket vagy a felszerelésüket - Teljesítve
- Juss ki az elsődleges kivonási ponton - Teljesítve

Másodlagos feladatok:

- Eliminálod Hugo Lacerda-t - Megszakítva

Alkalomhoz kötődő feladatok:

- Vizsgáld meg a ládák SSCC kódját - Teljesítve

A pálya statisztikái:

- Küldetés neve - Lighthouse
- Játékidő - (nem számít bele az értékelésbe)
- Hányszor fedeztek fel - 0
- Kiütött ellenfelek - 1 (a kernelekre vonatkozó másodlagos feladatot teljesítve kettő)
- Megsebesített ellenfelek - 0
- Megölt ellenfelek - 0
- Kiütött civilek - 0
- Megsebesített civilek - 0
- Megölt civilek - 0
- Hány hullát találtak meg - 0
- Hány riadót fújtak - 0
- Összesítés - 100%

IV.2.2. Cargo Ship

Ahogy megérkezel a hajóra beszélsz Lambert-tel, aki elmondja, hogy a hajón működő riasztórendszer van kiépítve, de mivel ez nem egy videójáték, nem veszíted el a küldetést sem három, sem több riadó után se, csak a riadókkal egyre több őrt szabadítasz magadra (ráadásul romlik a statisztikád is, főleg, ha a riasztásokra érkező őrökkel is végzel).

Induláskor a jobb és a bal oldaladon is van egy-egy őr, és mind a két oldalt van egy-egy lépcső, amerre továbbmehetnél, de a jobb oldali lépcsőhöz ellopakodva meglátod, hogy ott túl sok őr áll ahhoz, hogy észrevétlenül elmehess ott, úgyhogy inkább lopakodj el a hajó bal oldalára, és menj a lépcső elejéhez, itt pedig állj meg. Nézz körül, ha az itt járkáló férfi éppen nincs a lépcső környékén, akkor nyugodtan lemehetsz rajta, de ha ott áll a közeledben, akkor várd meg, hogy elsétáljon, utána lelépcsőzhetsz. Utána menj végig a folyosón, aminek a végén lévő ajtót nem tudod kinyitni, de a falon van egy lyuk, oda kapaszkodj fel és húzd fel magad. Menj el az elágazásig, itt kanyarodj le balra, és menj ki a terembe. Ennek a jobb oldalán van egy hasadék, innen ki tudsz ugrani a folyosóra. Ha hátrafordulsz, észreveszel egy lépcsőt, ezen menj le.

Itt alszik egy őr, próbálj halkan mozogni, hogy ne keljen fel (vagy ha nem érdekel a statisztika, akkor lődd fejbe, mielőtt megtehetné). Menj az ajtóhoz, és nyisd ki, ekkor kapsz egy bonusz feladatot, az első küldetésben már megismert fegyveres ládákat kell tovább keresned, de ezúttal a vizsgálás helyett nyomkövetőt kell elhelyezned rajtuk. Mássz le a létrán. A dobozokon kell átjutnod, úgyhogy mássz fel egy dobozra, erről pedig eggyel feljebb, mielőtt megtehetné). Menj az ajtóhoz, és nyisd ki, ekkor kapsz egy bonusz feladatot, az első küldetésben már megismert fegyveres ládákat kell tovább keresned, de ezúttal a vizsgálás helyett nyomkövetőt kell elhelyezned rajtuk. Mássz le a létrán. A dobozokon kell átjutnod, úgyhogy mássz fel egy dobozra, erről pedig eggyel feljebb, és ennek ugorj le a túloldalára, majd menj a terem bal felső sarkára. Itt a két fal között tudsz továbbmenni, de nem férsz el, úgyhogy vesd a hátad az egyik falhoz, így befersz közöttük, így menj végig. Az új teremben meg is találod az első ládát, kapcsold be az EEV-t, és a láda mellett állva nyomd le az „interakció" gombot. Utána menj be a dobozok közé, és mássz fel a bal oldali dobozra, innen pedig a két doboz között menj tovább. Ekkor szól Redding, hogy néhány helyiséget víz árasztott el, ezekből a részekből a vizet a hajó előrészén lévő pumpával szívhatod ki.

Mássz fel a bal oldalt lévő létrán. Itt nyisd ki az ajtót, és menj végig a folyosón, aminek a közepén megtalálod az egyik elárasztott fülke ajtaját. Menj tovább, ugyanis a folyosó végén van még egy ajtó, ahova be tudsz nyitni. A kis szobában egy férfi dolgozik neked háttal, a bal oldali falon pedig van egy kis szellőző, amibe kúszva még befersz, ebbe kéne bejutnod. Ez kétféleképp is sikerülhet: vagy leütöd hátulról/megölöd a férfit, de ha szeretnél jó statisztikát, akkor inkább vedd elő a pisztolyt, és a „másodlagos tűz" gombbal altasd el a lámpát. A férfinak persze feltűnik a világítás hiánya, de utána nyugodtan tovább dolgozik, úgyhogy gyorsan mássz fel a bal oldalt lévő pultra, és lépj le róla a szellőzőnél a földre, és az „interakció" gombbal mássz be a szellőzőbe. Mássz rajta végig, és a végén az „interakció" gomb újbóli lenyomásával mássz ki. Itt két őr beszélget, de csak az egyikőjük van egy szinten veled, a másik odalent dolgozik, természetesen a pumpa előtt álldogálva. Az út felett, ahol áll az őr, van egy cső, erre ugorj fel, és az „ugrás" gombbal húzd

fel a lábad, és így mássz át az út másik felére, addig, amíg meg nem látsz egy létrát (a csövön mászva kipróbálhatod Sam egyik új képességét, amikor az őr pont ott van alattad, el tudod kapni a nyakánál fogva, ekkor Sam felhúzza, és kitöri a nyakát, ráadásul mindezt lógva adja elő). A csövön kapaszkodva várd meg, hogy az őr elinduljon az út másik végébe, ekkor ugorj le a csőről, mássz le a létrán, és gyorsan bújj be a sötét sarokba, ami ott van nem messze a létrától. Amikor a fent mászkáló őr nem feléd néz, akkor vedd elő a pisztolyt, és lődd ki vele a pumpa felett lévő lámpát. Persze a lövés hangjára felfigyelnek az őrök, és mindketten elindulnak, hogy körbenézzenek. Ekkor nyugodtan oda tudsz menni a pumpához, és a kapcsolóval ki tudod szívni a vizet az elárasztott fülkékből. Miután ezt megtetted, keresd meg a pumpa másik oldalán lévő ajtót, és menj át rajta.

Indulj el balra, és itt kanyarodj le a folyosón. Útközben jobb oldalt van egy elárasztott terem ajtaja, ide menj be. A veled szemben lévő dobozra mássz fel, utána onnan ugorj eggyel feljebb, és mássz fel az utolsó dobozra. Indulj el balra, az éjjellátó szemüveget bekapcsolva észreveheted az egyik dobozon a keresett számlákat. Ha elolvastad, akkor gyere ki a szobából ott, ahol bejöttél. Indulj tovább a folyosón, de mielőtt annak a kivilágított részéhez érnél, meglátsz két őrt közeledni feléd. Bújj be a folyosón lévő zugba, itt meglátsz egy földön lévő csapóajtót, aminek köszönhetően nem kell megvárnod, hogy az őrök elmenjenek melletted, egyszerűen ugorj be a lyukba (persze halkan landolj), és odalent menj végig az úton (a vége felé pár cső miatt csúsznod kell), és a végén pedig egy ugyanolyan lyukon, ahol beugrottál, ki tudsz mászni. Ha az itt lévő lépcsőn lemész, akkor szembetalálod magad a Motor Terem ajtajával, ekkor Grímsdottír szól, hogy odabent valamilyen gáz miatt minden robbanás halált okoz, úgyhogy odabent még óvatosabbnak kell lenned, mint máskor. Amikor belépsz az ajtón, a fal mellé bújva várd meg, hogy a férfi elmenjen, utána indulj el egyenesen az úton, majd a végén ugorj át a két cső felett. Itt is menj végig az úton, a végén pedig fel a lépcsőn. Most egy kicsit nehezebb rész jön (persze ha törődsz a statisztikáddal). Amikor az idefent járőröző őr éppen nem feléd jön, akkor lopakodj el a hídig, és itt újra várd meg, hogy az őr elinduljon a híd felé, így nem vesz észre téged, ekkor menj körbe arra, amerre az őr szokott járőrözni, át a híd másik végéhez, és itt fordulj balra, utána menj fel a lépcsőn. Idefent van a terem kijárata, de természetesen itt is járőrözik egy őr, de szerencsére az ő kijátszása nem lesz olyan nehéz, mint az előzőé. Megérkezésedkor a terem bal felső sarkában álldogál, indulj el gyorsan, és állj meg az első kanyarnál, innen hatástalanítsd a pisztoly speciális képességével a lámpát, ami persze feltűnik az őrnek, és elindul feléd. Ekkor te indulj el a középen lévő hídhoz, és menj át rajta (a sebességet pedig vedd közepesre, ugyanis az őr is erre jön, de közepes sebességnél még nem hall meg, figyeld a zajmérőt). Ha jól csináltad, akkor simán átérsz a hídon, mielőtt a lámpa visszakapcsolna, és a hídtól pár lépésre lévő ajtón pont át tudsz jutni úgy, hogy az őr nem vesz észre.

Itt van egy szoba pár ággyal, ide menj be, és helyezz el egy nyomkövetőt a ládán, utána gyere ki a szobából. Menj a lépcsőhöz, és indulj el felfelé. Odafent a lépcsővel szemben egy zárt ajtó van, úgyhogy kanyarodj le a folyosóra, és azon menj végig. A végénél lévő szobában van egy számítógép, de ezt még ne használd, ugyanis a szomszéd szobában két férfi beszélget, és az egyik nemsokára átjön ezen a szobán, úgyhogy inkább a bal oldali falon lévő szellőzőlyukon mássz be, és kússz rajta végig, át a szomszéd szobába, majd ott gyere ki. Ha az őr elment, akkor lopakodj a másik férfi mögé, és kutasd át a mögötte lévő fiókot, ezzel teljesítve az egyik fő feladatod. Most már visszamehetsz az előző szobába, és használhatod a számítógépet, utána menj vissza a másik szobába, és innen menj ki a szoba végénél lévő ajtón. Menj végig a folyosón, de ne menj ki az ajtón, hanem nyiss be a bal oldalt lévő szobába, és itt használd a számítógépet. Utána bemehetsz a következő szobába is, de ott csak egy kötszer és egy férfi van, ráadásul a szoba olyan kicsi, hogy a kötszer megszerzése előtt le kell ütnöd a férfit is. Menj vissza a folyosóra, és az ajtón menj ki. A lépcső alatt van egy újabb láda, erre tegyél egy nyomkeresőt, utána indulj fel a lépcsőn. Az első forduló után találsz egy ajtót, de ide még ne menj be, hanem menj végig a lépcsőn. A végén van egy újabb ajtó, ide nyiss be, és odabent egyből bújj be jobbra, a sarokba. A veled szemben lévő kapitány, és egy másik férfi beszélgetni kezdenek, majd ha befejezték, akkor a férfi átjön a te oldaladra, a kapitány pedig balra. A másik férfi mögött ellopakodva menj a terem másik végébe, és innen lopakodj a kapitány mögé, és kapd el. Faggasd ki az „interakció" gombbal, és miközben arról mesél, hogy hol van Lacerda, addig menj vele egy sötét sarokba, és ha befejezte a mondandóját, akkor üsd le (milyen megbízható alkalmazottjai vannak, észre se veszi a társa, hogy a főnökét elkapja valaki, majd agyonüti...). A kapitány szerint Lacerda a híd alatti szinten van, úgyhogy most oda kell menned, ha meg akarod ölni. A férfi mögött ellopakodva gyere ki a teremből, és a lépcsőn menj le az előbb látott ajtóhoz, és nyiss be.

Menj végig a folyosón, majd be az itt lévő ajtón. Ebben a teremben egy őr álldogál a terem sarkában, de még egy ideig nem mozdul el onnan, úgyhogy nyugodtan menj ki a teremből (ehhez csak egyenesen kell menned), és ha kijöttél, fordulj jobbra. Itt, a kis szobában három őr van, de oda szerencsére nem kell bemenned, inkább nyiss be a balra lévő ajtón. Itt van egy lépcső, amin le és fel tudsz menni, de odalent nincs semmi, úgyhogy menj fel. A lépcsőtől két úton indulhatsz el, fordulj le balra, és menj arra. A falnál van egy láda, ezen helyezz el egy nyomkövetőt, Redding ekkor szól, hogy ezzel megtaláltad a ládák felét. Menj át a szomszéd szobába, ahonnan be lehet menni egy kis konyhába, és van egy ajtó, ami mögé az optikai kábellel benézve kiderül, hogy odabent van Lacerda, és két testőre. Szerencsére nem kell vérfürdőt rendezned Lacerda megöléséhez, ugyanis ha tovább nézed a szobában történő eseményeket, akkor meglátod, hogy Lacerda kimegy a konyhába valamiért. A konyha bejárata mellett bújj el a sötétben, és várd meg, hogy Lacerda kinyissa a hűtőt, ekkor lopakodj mögé, de még ne öld meg, inkább kapd el, ugyanis ha kifaggatod, akkor azzal teljesíted a másodlagos feladatodat. Ha Lacerda elmondta a kapcsolata nevét, akkor indulj el vele egy jó búvóhelyet keresni, ahol nem találják meg, például a konyhával szemben lévő fürdőszoba tökéletes erre a célra. Rángasd be mondjuk a férfit a zuhanyzó alá, és itt vágd el a torkát, utána lődd ki a lámpát, hogy ne találják meg még véletlenül se (micsoda meglepetés lesz, ha az egyik testőr elmegy zuhanyozni, és a zuhanyban megtalálja a főnöke hulláját). Lambert szól, hogy mivel teljesítetted az összes elsődleges küldetés, elindulhatsz a kivonási pontra. Menj vissza a lépcsőhöz, de ne a lépcsőn menj, hanem menj be a kabinok közé, és itt menj végig a folyosón, az itt lévő lépcső visszavezet a hídra.

A híd bal oldalán van egy ajtó, ezen menj ki, és menj a veled szemben lévő lépcsőhöz, ezen menj fel. Menj el a következő létrához, ezen mássz le. Itt van veled szemben a létra, amin majd fel kell másznod, de alattad van az utolsó láda, amire nyomkövetőt kel elhelyezned, úgyhogy mássz le a melletted lévő létrán. Idelent három őr járkál, de mivel a ládához vezető út (a kereséshez használd az EMF-et) végig árnyékban van, ezért nyugodtan el tudsz sétálni odáig, majd ha megjelölted, akkor vissza a létrához, csak legyél halk. A másik létrán felmászva elérted az elsődleges kivonási pontot (itt már nyugodtan futhatsz, a lent járőröző őrök nem hallanak meg), az „interakció" gomb lenyomásával kérheted a kivonást.

A pálya feladatai:

Elsődleges feladatok:

- Keresd meg a számlát Lacerda fegyverszállítmányának szállításáról - Teljesítve
- Keresd meg a hajó szállítási főkönyvét Lacerda szállítmányáról - Teljesítve
- Öld meg Hugo Lacerda-t - Teljesítve
- Tudd meg, melyik kabinban van Lacerda - Teljesítve
- Juss ki a kivonási ponton - Teljesítve

Másodlagos feladatok:

- Tudd meg a nevét Lacerda panamai kapcsolatának - Teljesítve

Alkalomhoz kötődő feladatok:

- Helyezz el nyomkövetőt minden illegális fegyveres ládára - Teljesítve

Bonusz feladatok:

- Vallasd ki Hugo Lacerda-t - Teljesítve

A pálya statisztikái:

- Küldetés neve - Cargo Ship
- Játékidő - (nem számít bele az értékelésbe)
- Hányszor fedeztek fel - 0
- Kiütött ellenfelek - 1
- Megsebesített ellenfelek - 0
- Megölt ellenfelek - 0
- Kiütött civilek - 0
- Megsebesített civilek - 0
- Megölt civilek - 0
- Hány hullát találtak meg - 0
- Hány riadót fújtak - 0
- Összesítés - 100%

IV.2.3. Bank

Mivel ebben a küldetésben egy bankba készülsz betörni, természetesen nem lesz egyszerű dolgod, hiszen az őrök mellett rengeteg védelmi felszereléssel találod szembe magad, kamerák, mozgásérzékelők, és védelmi lézerek fogják nehezítik a dolgod. A küldetést a bank előtti udvarban kezded, ez tele van mozgásérzékelőkkel, úgyhogy, még ha az őrök messze is vannak tőled, akkor is lassan kell mozognod, így az érzékelők nem buktatnak le. Ahonnan kezdesz, onnan szép lassan sétálj el a bankig. Jobbra kell elmenned, viszont a bejárat előtt rengeteg lámpa van, amiket nem tudsz egyszerre elaltatni a pisztolyod OCP-jével, úgyhogy más megoldást kell keresned. Menj be a bank épülete és a kerítés közé, itt a falon van egy kapcsoló, amivel az összes lámpát lekapcsolhatod egyszerre. Nézd meg, hogy hol van éppen a hozzád legközelebb lévő őr, és ha jó messze van, akkor a kapcsolóval sötétíts be. Ekkor indulj el közepes sebességgel a bank jobb oldali kerítéséhez, de persze amikor egy őr van a közeledben, akkor lassíts egy kicsit, a lényeg az, hogy átérj a bank mögé, mielőtt visszakapcsolnák a világítást. Menj végig az úton, de amikor a kis udvarba érsz, akkor állj meg a sötétben és nézz körül, ugyanis a bal falon van egy kamera. Ezt hatástalanítsd a pisztolyod speciális képességével, és amíg nem működik, addig rohanj végig a fal mellett, és mássz fel a létrán. Grímsdottír ekkor szól, hogy a bankba való bejutást megakadályozó mágneses zárak miatt találnod kéne egy kapcsolót a tetőn.

Fordulj jobbra, és menj végig a tetőn, végül találsz egy zárt ajtót. Törd be a zárat, vagy nyisd ki az álkulccsal, utána menj be. Az itt lévő géppel kapcsolhatod ki a mágneses zárat, tedd meg, ekkor Grímsdottír szól, hogy a zárat sikeresen kikapcsoltad, de még mindig vannak rossz hírei, ugyanis a bankban a váróteremben, és az összes emeletei folyosón vannak biztonsági lézerek. Gyere ki innen, és indulj vissza a tetőn. Az egyik ablak tényleg ki lesz nyitva, állj meg mellette, és az „interakció" gombbal ereszkedj le kötélen. A kötélről már megláthatod az első utadba álló lézereket, a kötélről leugorva pont ezek közé érkezel, és a számítógépek, amikkel kikapcsolhatnád a lézereket, pont ezeknek a túloldalán vannak. Ilyenkor jön jól az egyik új kütyüd, az EEV, amivel az elektromos berendezéseket távolról is meghekkelheted, csak így kicsit nehezebb. Nyomd be az EEV gombját, és célozd be vele a jobb oldaladon lévő számítógépet. Miután a készülék beszkennelte a komputert, nyomd meg az „interakció" gombot, és a megjelenő kezelőfelületen válaszd ki az egyetlen megnyitható e-mailt, ezzel meghekkelve a számítógépet, így eltűnnek a téged körülvevő lézerek. Most már nyugodtan oda tudsz menni a másik két számítógéphez, és ezeket használva kapcsold ki a többi lézert is. Ha ezt megtetted, nyisd ki az ajtót, és indulj el a terem túlsó végébe, és menj át a szomszéd terembe. Az itt lévő falat keríld meg jobbról. A recepciós számítógép előtt egy férfi ül, és figyeli a kamerákat, amikből egy a számítógép felett is van, úgyhogy nem tudsz a férfi közelébe menni, hogy elkaphasd, ráadásul a számítógépet is meg kell hekkelned. Természetesen vedd elő az EEV-t, és ezzel célozd be a földön lévő gépházat, és ha az EEV-d beszkennelte, akkor nyomd le az „interakciós" gombot. Először olvasd el az e-maileket, amikből kiderül két biztonsági fülke ajtajának a kódja, utána ha akarod, belenézhetsz a biztonsági kamerák által mutatott felvételekbe. Ha ezekkel kész vagy, akkor nyomj az e-mailek felett lévő „Security Acces" gombra, hogy meghekkelhesd a számítógépet. Hekkelés közben rengeteg számkombinációt láthatsz a kép bal oldalán egy oszlopban, de ezekkel még ne törődj. A kép jobb alsó sarkában van öt szám, ezek közül néha az egyik felvillan, erre gyorsan kattints rá (konzolon válaszd ki az analógkarral, és nyomd le az „elsődleges tűz" gombot), ekkor a bal oldalon lévő oszlopban lévő számsorok közül néhány világítani kezd, gyorsan keresd meg azt a számsort, ami megegyezik a jobb alsó sarokban lévő számokkal. Ha nem voltál elég gyors, akkor újra meg kell várnod, hogy egy szám világítani kezdjen, és erre kattintva újrakezdheted a mókát. A hekkelést kétféleképp veszítheted el, vagy rossz számsorra kattintasz, vagy lejár az idő, amit a jobb alsó sarokban lévő csík folyamatos fogyása jelez. Ha sikerült meghekkelni a számítógépet, ak-

kor visszakerülsz az e-mailek közé, és legalul megjelenik a hamis e-mailed, ezt válaszd ki, ezzel elhelyezve az első hamis e-mailt, amiknek köszönhetően a betörésed belső munkának látszik. Menj vissza oda, ahonnan jöttél, itt két ajtó van. A jobb oldali mellett egy őr alszik, az ajtót pedig egy retinaszkenner zárja. Ha az őrt vennéd rá a retinaszkenner használatára, azzal elveszítenéd a száz százalékos végigjátszást, hiszen az ajtó kinyitása után le kéne ütnöd az őrt, úgyhogy inkább állj a szkenner mellé, és az interakciós ablakból válaszd ki a „hack retinal scanner" interakciót, és hekkeld meg a szkennert.

Ha kinyílt az ajtó, akkor menj be rajta. A folyosón menj el az árnyékos rész határáig, és innen az OCP-vel hatástalanítsd a jobb oldali falon lévő kamerát. Amíg a kamera hatástalan, addig menj át a másik árnyékos helyre, és itt várd meg, hogy a zárat szerelő őr kész legyen a munkával, utána bemenjen a tőled nem messze lévő ajtón. Ha bement, akkor menj a zárhoz, amit szerelt, és nyisd ki az ajtót ezzel a kóddal: 8465. A teremben hallgasd meg a számítógépen lévő hangfájlt, utána hekkeld meg a számítógépet a fent leírt módon, és helyezd el a hamis e-mailt. Utána menj a jobb oldali falon lévő kapcsolóhoz, és használd az „interakció" gombbal. Végül kutasd át a fiókot, ezzel teljesítve a másodlagos feladatod, és gyere ki a szobából. A veled szemben lévő szoba az egyik biztonsági fülke, az ott lévő számítógépre is tenned kell egy hamis e-mailt, de ehhez nem kell bemenned a szobába, csak egyszerűen állj az ablakához. Vedd elő az EEV-t, és keresd meg az egyik monitor tetején lévő gépházat, és a beszkennelése után hekkeld meg, majd rakd rá a hamis e-mailt. Utána menj vissza a szobába, ahol a számítógép és az iratok voltak, és az éjjellátó segítségével keress egy szűk szellőzőt, ahova beférsz kúszva, ezen mássz át. Ahova kiérkezel, ott van egy kóddal zárt ajtó, hekkeld meg a zárat, és hagyd nyitva az ajtót, később ez jól fog jönni. Ha ezzel kész vagy, menj vissza az üvegajtóhoz, amit a retinaszkennerrel nyitottál ki (persze útközben hatástalanítsd a kamerát, nehogy a miatt kapj egy riadót). Menj a bal oldali ajtóhoz, és lépj be rajta, de ne rohanj be a terembe, hanem bújj be a bal oldali fal mögé, és innen hatástalanítsd a bal oldali falon lévő kamerát. Ha szükséged van életre, akkor nyiss be a jobb oldali ajtón a mosdóba, egyébként menj be a veled szemben lévő ajtón. Itt van a második fülke, ennek is menj az ablakához, és ugyanúgy, mint a másik fülkénél, innen szkenneld be és hekkeld a veled szemben lévő monitor tetejére rakott gépházat, majd erre a gépre is rakj egy hamis e-mailt (mivel odabent egy őr járkál, meg kell várnod, hogy háttal álljon neked, hogy elkezdhesd az akciót, vagy meg kell ölnöd azokat, akik odabent vannak). Ha kész vagy, gyorsan guggolj le, hogy az őr ne vegyen észre, utána indulj tovább, és menj fel a lépcsőn (az első forduló után a fal mellett, a sötéten menj, hogy a veled szemben lévő teremben járőröző őr ne vegyen észre).

A teremben biztonsági lézerek vannak, amiken nem tudnál keresztülmenni, de Grímsdottír szerint az őrnél van valami jelzés, aminek köszönhetően gond nélkül át tud menni a lézereken, és ha a közelében maradnál, akkor miattad se riasztanának a lézerek. De most még ne törődj a lézerekkel, ugyanis a teremben van egy hekkelendő számítógép. A pult miatt nem látod a gépházat, úgyhogy menj be a terem jobb sarkában, itt felállva meglátod a gépházat, ezt hekkeld az EEV-vel, és tölts fel egy hamis e-mailt. Utána guggolj be a sötétbe a lézerek elé, és várd meg, hogy megálljon melletted az őr (de persze vigyázz rá, hogy ne vegyen észre). Ahogy elindul, indulj lassan utána, és ahogy átértetek a lézereken, bújj be a sötét sarokba. Ekkor az őr végigmegy a folyosón, utána visszafordul, és visszamegy a szobába, ahol a lézerek vannak, ekkor te közepes sebességgel menj végig a folyosón. Itt is vannak lézerek, és az őr pont most indul el a szoba másik felébe, gyorsan indulj utána (ha nem sikerül gyorsan utána menned, akkor a bal sarokban lévő virágra ugorj rá, és ezen gubbasztva várd meg, hogy visszajöjjön). Közepes sebességgel kövesd át a lézereken, így sem hall meg, és csak akkor lassíts, ha már nagyon közel kerülnél hozzá, így elkerülheted azt, hogy egy lézer újra megjelenik, mielőtt átmennél rajta. Ha olyan falhoz érsz, ahol már nincsenek lézerek, akkor állj meg, és a falnak tapadva várd meg, hogy az őr megforduljon, és elinduljon visszafele, ekkor menj végig a folyosón. A folyosó végén fordulj be, és menj be a szobába. A bal oldali falon van egy kamera, ezt hatástalanítsd, utána az éjjellátó készüléket használva keress meg egy függönyt, ezen menj át, és sétálj az üvegfalú terem ajtaja felé. Pillanatokon belül egy őr jelenik meg előtted, bemegy a terembe, és leül egy számítógéphez. Ha már leült, akkor nyisd ki az ajtót a kóddal (a kód: 2306), és lépj be a terembe.

A jobb oldali számítógéppel nem tudsz semmit csinálni, viszont azt, amelyikhez most ült le az őr, mindenképp nézd meg az EEV-vel, ugyanis ennek a használatával kikapcsolhatsz egy ventilátort, és természetesen a meghekkelése után elhelyezhetsz rajta egy hamis e-mailt. Ha ezzel kész vagy, akkor lopakodj el a bal oldalon lévő számítógéphez, ugyanis ezt messziről nem lehet meghekkelni, úgyhogy a gép mellett állva tedd meg ezt, és ha kész vagy, kapcsold ki vele a kamerákat, és töröld a kamera archívumot, ezzel természetesen megkönnyítve a dolgod, és még a pálya bonusz feladatát is teljesíted ezzel a cselekedettel. Ha kész vagy, akkor használd a kapcsolót a bejárat mellett, lopakodj ki a teremből, és indulj tovább. A folyosó végén van egy kóddal zárt ajtó, ennek hekkeld meg a zárját, és menj be a szobába. Az itt lévő számítógéppel nem lehet semmit csinálni, úgyhogy nyisd ki az álkulccsal az itt lévő ajtót, és menj át a szomszéd terembe. Az itt lévő számítógépen elolvashatsz egy e-mailt, meghallgathatsz egy hangfájlt, és nem utolsó sorban meghekkelheted a gépet, hogy utána egy hamis e-mailt rakjál rá. Tőled balra a falon van egy kapcsoló, ezt nyomd meg, ezzel teljesítetted az egyik fő feladatod, irány a páncélterem. A nyitott ablaknál mássz át a korláton, és kapaszkodj meg rajta, utána a „guggolás" gombbal ess egy szinttel lejjebb, végül a „guggolás" gomb újbóli megnyomásával le a földre. Az itt járkáló őrt próbáld meg kikerülni, és ha háttal van neked, akkor mássz fel a bokroknál a lépcsőhöz, és közepes sebességgel menj fel a lépcsőn, majd innen be az épületbe azon az ajtón, amit már régebben kinyitottál. Menj el a biztonsági fülkéhez, az e mellett lévő üvegajtó már nyitva van, lépj be rajta, és fordulj be a jobb oldali kis terembe, ahol a rengeteg doboz van. A bal oldaladon az egyik dobozt ki tudod nyitni az „interakció" gombbal, ha ezt megtetted, akkor szedd ki belőle a benne lévő tárgyat, utána gyere ki a teremből, és menj le a lépcsőn, ezzel elérted a páncélterem bejáratát. E mellett mind a két falon van egy-egy zár, az egyikre rakd rá az előbb szerzett tárgyat az interakció gombbal, a másikat pedig próbáld meg kinyitni az álkulccsal. A többi, sima zár nyitásától abban különbözik, hogy a zár alatt található három kis lámpa, és ha a zár egyik részét elmozgattad az álkulccsal, akkor az egyik lámpa

elkezd villogni, egy másik pedig pirosan világítani. Ekkor neked meg kell várnod, hogy újra mindhárom lámpa zölden világítson, majd folytathatod a zár kinyitását. Ha kinyitottad, akkor rakj egy detonátort az „interakció" gombbal a bejáratra, menj egy kicsit távolabb, és az „interakció" gomb újbóli lenyomásával robbantsd fel a detonátort. Ha kinyílt az ajtó, akkor lépj be rajta. Menj a terem végébe, és használd az itt lévő számítógépet. Minden opciót kapcsolj be rajta, utána hekkeld meg, így már csak egy teljesítendő küldetésed maradt. Ehhez csak oda kell sétálnod a pénztároló nyitott részéhez, és az „interakció" gomb lenyomásával kiemelni ötvenmilliót. Ha ezzel megvagy, akkor indulj ki a páncélteremből, de még ne menj ki, hanem kapcsold be a hőlátó készüléked, így meglátod, hogy az ajtónál egy biztonsági lézer aktivizálódott. Vedd elő a pisztolyt, és a speciális képességével célozd be a lézert kibocsátó gépet, így a lézer eltűnik kábé tíz másodpercre, úgyhogy nyugodtan ki tudsz jönni a páncélteremből. Indulj fel a lépcsőn, ahol lejöttél, Lambert ekkor megmondja, hogy a kivonási pontod ugyanott lesz, ahol megérkeztél. A lépcső után menj el a biztonsági fülke mellett, és menj végig a folyosón, ki a nagy terembe, ahova bereszkedtél a kötélen (a kamerák miatt már nem kell aggódnod, hiszen kikapcsoltad őket). Menj oda a kötélhez, amin lejöttél, kapaszkodj rá az „interakció" gombbal, és mássz ki a bank épületéből. A tetőn menj el a létrához, és mássz le rajta. Menj végig a kis udvaron, és a bank falánál állj meg. Várd meg, hogy az őrök mindegyike éppen neked háttal járőrözzön, ekkor gyorsan rohanj a falon lévő csőhöz, mássz fel rajta, és kapaszkodj át a függőleges drótkötélre, amin Sam automatikusan végigcsúszik (bár elég magasan vagy ahhoz, hogy az őrök ne vegyenek észre, azért biztos, ami biztos, az ugrás gomb nyomva tartásával húzd fel a lábad). A kötélen végigcsúszva az udvar végébe érkezel meg, de még át kell menned a másik oldalra a falhoz. Ha éppen a környékeden van egy őr, akkor várd meg, hogy megforduljon, ekkor menj át a másik falon lévő kötélhez, és ha megjelenik az interakciós ablakban az „extraction over wall" interakció, akkor az „interakció" gomb lenyomásával fejezd be a küldetést.

A pálya küldetései:

Elsődleges feladatok:

- Lépj be a bankba - Teljesítve
- Tudd meg, kinek vásárolta az MCAS Bank a fegyvereket - Teljesítve
- Lopj el ötvenmillió dollárt francia értékpapírban - Teljesítve
- Három kapcsolóval engedélyezd a belépést a páncélterembe - Teljesítve
- Juss ki az elsődleges kivonási ponton - Teljesítve

Másodlagos feladatok:

- Keress bejegyzést egy gyanús üzletről - Teljesítve

Alkalomhoz kötődő feladatok:

- Helyezz el néhány hamis e-mailt, amiknek köszönhetően a rablás belső munkának látszik

Bonusz feladatok:

- Töröld ki a bank kameráinak archívumát - Teljesítve

A pálya statisztikái:

- Küldetés neve - Bank
- Játékidő - (nem számít bele az értékelésbe)
- Hányszor fedeztek fel - 0
- Kiütött ellenfelek - 2
- Megsebesített ellenfelek - 0
- Megölt ellenfelek 0 Kiütött civilek - 0
- Megsebesített civilek - 0
- Megölt civilek - 0
- Hány hullát találtak meg - 0
- Hány riadót fújtak - 0
- Összesítés - 100%

IV.2.4. Penthouse

Lambert már a küldetés kezdetén szól, hogy az utcán járőröző katonák a Nemzeti Gárda tagjai, akik a te oldaladon vannak, úgyhogy nem szabad őket megölni, de mivel nem tudnak arról, hogy itt vagy, nem vehetnek észre, mert akkor megtámadnak. Ennek tudatában indulj el balra, és az út árnyékos részén haladva menj el a járkáló katona mellett. A jobb oldaladon van egy létra, amin felmászva feljutsz a tűzlétrára. Ezen menj fel olyan magasra, amilyen magasra csak tudsz, és a tetején mássz fel a dobozokra. Innen egy ugrással kapaszkodj meg az épület falában, és kezdj el balra mászni, így átjutsz az utcán úgy, hogy biztosan senki nem fog észrevenni. A ház sarkánál mássz tovább, végül egy cső miatt meg kell állnod. Kapaszkodj át a csőre, és mássz le a földre. Innen kéne egyenesen továbbmenned, de az utcán lévő reflektor miatt nem tudnál továbblopakodni anélkül, hogy az előtted álldogáló őr ne vegyen észre, úgyhogy vedd elő a pisztolyod, és az OCP-vel hatástalanítsd kis időre a reflektort (ahhoz, hogy be tudd célozni a reflektort, fel kell állnod). Ekkor közepes sebességgel indulj tovább egyenesen, de nagyon vigyázz, mert a veled szemben lévő őrnél zseblámpa van, úgyhogy ne az ajtónál menj tovább, hanem menj balra, a másik reflektor felé, és állj meg a sötétben. A továbbjutáshoz természetesen ezt a reflektort is ki kell iktatnod, de utána nagyon sietned kell, mivel az itt őrködő katona nagyon közel áll a reflektorhoz, úgyhogy ahogy használtad rajta az OCP-t, kezdj el rohanni jobbra, ott van az ajtó, amivel bejuthatsz az épületbe.

Odabent menj tovább balra, Lambert ekkor szól, hogy a liftet kell megtalálnod, ugyanis csak ezzel tudsz feljutni a helikopter leszállóhoz, amitől nyugatra van az épület, ahova be kell jutnod. Itt két út van, a bal oldali a lifthez vezet, amin fel kell jutnod, de itt még jelen pillanatban két őr is van, úgyhogy először indulj el a másik úton, ezen nyugodtan végig tudsz menni, ugyanis itt nincs egy őr se. Itt az utolsó szobában az asztalon van egy villanógránát, ezt vedd fel, és indulj vissza. Időközben mind a két őr, aki az előbb még a liftnél őrködött, elindult járőrözni, az egyik pont azon az úton, ahol most te is vagy. A sötétben várd meg, hogy megjelenjen az őr, és ha megfordult, akkor halkan indulj utána, de a lift előtti árnyékos résznél állj meg. Itt várd meg, hogy az őr ismét megforduljon, és elinduljon vissza arra, amerről most jöttetek, ekkor menj a lifthez, és a kapcsolóval hívd le. Várd meg, hogy megérkezzen a lift, utána gyorsan szállj be, és odabent a kapcsolónál állva nyomd meg az „interakció" gombot, és kattints a legfelső gombra. Ha megérkeztél a lifttel, akkor szállj ki, és sétálj el a szekrényekig. Ebben a kis teremben egy katona őrködik, először felsétál a bal oldalt lévő lépcsőn, utána lejön, és elsétál a lifthez, majd visszajön a terembe, és az egészet kezdi elölről. Várd meg a sötétben guggolva, hogy elinduljon a lépcsőhöz, ekkor közepes sebességgel menj át a szo-

ba túloldalára, a lépcsőhöz, azon rohanj fel gyorsan, és a tetején nyisd ki az ajtót, ezzel fel is jutottál a tetőre, a helikopter leszállóhoz. Idefent egy katona őrködik jobbra, a lépcsőnél, de a helikopterről leszáll két újabb katona, ekkor az eddig lépcsőnél őrködő férfi odamegy hozzájuk beszélni, a harmadik pedig elindul megszerelni egy kapcsolót, így van időd cselekedni. A tető jobb sarkában van egy nagy hirdetőtábla, mellette egy létra, ide kell eljutnod, de a tábla által kibocsátott vörös fény miatt ez lehetetlen feltűnés nélkül, úgyhogy ismét az OCP-t kell használnod. Áramtalanítsd vele egy kis időre a táblát, és rohanj a létrához. Gyorsan mássz fel rajta.

A tábla másik végén van néhány drót, rohanj ezek alá, mielőtt visszakapcsolna a tábla, és ugorj fel. Csúszás közben húzd fel a lábad az „ugrás" gombbal. A köteleken végigcsúszva pont a célépület falára érkezel, egy cső fölé. A kötélről kapaszkodj át a csőre, és mássz le rajta. Az OCP-vel iktasd ki a melletted lévő lámpát, és ha feltöltődött, akkor a következőt is kapcsold ki, és menj mellé. Tőled jobbra van egy korlát, nekifutásból ugorj rá, és mássz át rajta.

Ideát gyorsan bújj be egy láda mögé, ugyanis valaki itt is őrködik zseblámpával. Ez a férfi azonban nem a Nemzeti Gárda tagja, hanem egy zsoldos, akiről nem lehet tudni, hogy kinek dolgozik, úgyhogy kapsz egy új elsődleges feladatot, miszerint egy zsoldost kifaggatva, vagy egy számítógépüket meghekkelve meg kell tudnod, hogy kinek dolgoznak. Ezt a feladatot gyorsan teljesítheted, csak egyszerűen a doboz mögé bújj be, és itt várd meg, hogy az őr a közeledbe jöjjön, majd megálljon melletted (ne aggódj, a doboz mögé nem néz be a lámpájával). Várd meg, hogy megforduljon, és elinduljon az ellenkező irányba, ekkor gyorsan kapd el, és faggasd ki. A zsoldos elmondja, hogy a Displace International-nek dolgozik, ami Douglas Shetland-nek, Sam barátjának a cége, úgyhogy tovább kell kutatnod ezzel az üggyel kapcsolatban. Vonszold be az őrt a doboz mögé, ahova az előbb te bújtál be, és itt üsd le, utána menj az épület bejáratához, és menj be, de a sötétben állj meg. Odabent két őr beszélget, és miután befejezik a beszélgetést, és az egyik őr odajön a közeledbe, és megáll előtted, a másik pedig elkezdi szerelni a lift kapcsolóját. Nemsokára kész lesz a szerelésel, ekkor a másik őr elindul járőrözni, a jobb oldali, és az az őr, aki eddig a kapcsolót szerelte, odajön a közeledbe támasztani a falat. Mivel túl világos van, nem tudsz anélkül elmenni előtte, hogy ne venne észre, úgyhogy az OCP-vel szüntesd meg a világítást, és halkan lopózz el a kanyarba, és itt állj meg a sötétben. A másik őr a melletted lévő szobában járőrözik, de néha kijön onnan, és elindul a lift felé, ezt várd meg, hogy megtegye, és ahogy hátat fordít a szobának, lépj be oda, és menj át a szobán, át a következőbe. Itt van egy számítógép, előtte pedig egy őr alszik a székén. Az EEV-vel célozd be a gépházat, és hekkeld meg a számítógépet. A sikeres hekkelés után megjelenik egy felirat a számítógépen, erre kattints rá. Ha ezzel kész vagy, menj tovább, és nyisd ki a zárt ajtót az álkulccsal.

Az ajtó kinyitása után Redding tájékoztat, hogy a kamerák infravörös sugarat bocsátanak ki, amiknek köszönhetően látnak a sötétben, te viszont az éjjellátó készülékkel látod ezt a sugarat, úgyhogy tudod, hogy éppen merre néz a kamera. Ráadásul új feladatot is kapsz, meg kell fúrni mind a hat ilyen éjjellátó kamerát. A frissen kinyitott ajtón kilépve nézz jobbra, így meg is látod az első kamerát. A fal mellett osonj el a kameráig, és ha elérted a kábelt, ami a kamerából jön ki, akkor nyomd le az „interakció" gombot, így már csak hat kamera maradt. Az OCP-vel hatástalanítsd a kamerát, és rohanj fel a bal oldalt lévő lépcsőn. Odafent két ajtó van, lépj be a jobb oldalin. Idebent van egy újabb ajtó, de Grímsdottír szól, hogy ez mágneses zárral van lezárva, amit a Zherkhezi hálószobája mögött lévő pánikszobából kapcsolhatsz ki. Gyere ki innen, és nyiss be a másik ajtón. Odabent egy férfi ül az ágyon, de a lámpa miatt nem tudsz észrevételenül átmenni a termen, úgyhogy menj el a fal mögött a szoba jobb oldalára, és innen iktasd ki a lámpát az OCP-vel, és utána menj át a szoba másik oldalára. Itt menj be a fal mögé, és nyisd ki az üvegajtót. A pittyegés figyelmeztet arra, hogy itt is van egy éjjellátó kamera, ha bekapcsolod az EMF-et, akkor meglátható, hogy a szemközti falon van, a virág mögött. A megfúrása után egy kicsit várnod kell, ugyanis a melletted lévő üvegajtó mögötti szobából nemsokára kijön egy őr, hogy beszéljen az itt őrködő zsoldossal. Miután befejezték a beszélgetést, az őr vissza is megy a szobába. Ha úgy érzed, már biztonságos távolba került, akkor lopakodj át a túloldali falhoz, és innen osonj be a sötét, árnyékos helyre, ahol a zsoldos őrködik, és kapd el hátulról. Vallasd ki, ezzel teljesítve az egyik másodlagos feladatod, majd ha mindent elmesélt, amit tudott, akkor üsd le. Vedd elő a pisztoly, az OCP-jével hatástalanítsd a kamerát, és menj be az üvegajtón, amin az őr is bement. Ebben a szobában az előbb látott őr járkál egyenesen a szoba jobb oldalán, át a folyosón, majd vissza a szobába. Várd meg, hogy elinduljon ki a szobából, ekkor lopakodj el a pultig a sötétbe, és itt várd meg, hogy visszajöjjön. Ha megáll a szobában, háttal neked, akkor menj át a folyosón. Itt, a jobb oldali falon van egy kamera, ezt is fúrd meg, utána várd meg a kamera alatt ücsörögve, hogy az őr visszajöjjön, majd újra hátat fordítva neked elinduljon vissza az előző szobába. A sarok mögül kilépve nézz jobbra, így láthatod, hogy a tévétől nem messze a falon van még egy kamera. Lépj be a lógó lepedők mögé, innen el tudsz sétálni a kameráig úgy, hogy az nem vesz észre. Nézd meg, hogy a járőröző őr nincs-e olyan helyen, ahol láthatja, hogy a világosban fúrod a kamerát, és ha még a másik szobában van, vagy háttal áll neked, akkor kezd el a fúrást, így már csak két kamera van hátra. Ha kész vagy, várd meg, hogy az őr ismét háttal álljon neked, ekkor hatástalanítsd az OCP-vel a kamerát, és lopakodj el a lépcsőig (nagyon halkan mozogj, ugyanis az egyik oszlopot támasztva alszik itt egy őr), és menj fel a lépcsőn. A fent lévő teremben is van egy kamera a bal falon, ha nem találod, keresd meg az EMF használatával. Az OCP-vel hatástalanítsd, utána rohanj oda hozzá, és fúrd meg (itt nyugodtan hangoskodhatsz, itt nincs őr). Várd meg, hogy újrainduljon a kamera, ekkor újra hatástalanítsd, és menj oda a jobb oldaladon lévő számítógéphez, használd, és olvasd el a benne lévő adatokat. Utána újra hatástalanítsd a kamerát, rohanj oda hozzá, és menj be a mellette lévő gardróbba.

Itt van egy ajtó, ezen nyiss be, és rohanj végig a folyosón, aminek a végében megtalálhatod a pánikszoba ajtaját. Nyiss be, és használd az itt lévő számítógépet, ezzel információt szerezve, és kinyitva a tetőn lévő mágneses zárral zárt ajtókat. Ha kész vagy, gyere ki a pánikszobából, és menj vissza a szobába. Hatástalanítsd ismét a kamerát, és indulj el balra, majd fordulj be a folyosóra. Ennek a végén van egy ajtó, de még ne menj be, ugyanis ha benézel, láthatod, hogy van bent két őr. Inkább csinálj a két fal között egy terpeszugrást, és várd meg, hogy kijöjjön az egyik őr a szobából, aki utána a folyosón keresztül visszamegy az előző szobába. Ekkor

ugorj le, nyisd ki az ajtót, és fúrd meg a bal oldalt lévő kamerát, utána iktasd ki az OCP-vel. Mielőtt a kamera visszakapcsolna, van pár másodperced, hogy elkapd az előtted álldogáló őrt, utána gyorsan behúzd a kamera alá, ugyanis itt nem vesz észre a kamera, miközben kihallgatod. Miután az őr mindent elmondott, vidd be a szoba jobb sarkába, ugyanis itt a kamera nem veszi észre, és üsd ki. Lopakodj ki a szobából úgy, hogy a kamera ne vegyen észre, utána menj végig a folyosón, vissza az előző szobába. Mire ide visszaérsz, addigra az őr befejezi a járőrözést, és háttal neked megáll az ablaknál, úgyhogy nyugodtan ellopakodhatsz mellette, de biztos, ami biztos a kamerát hatástalanítsd OCP-vel, így biztosan észrevétlenül vissza tudsz menni a lépcsőhöz. Gyere le a lépcsőn, és odalent állj meg a fal mellett. Itt várd meg, hogy az őr elinduljon feléd, és ha elment melletted, akkor indulj vissza halkan a konyhába, és ahogy távolodsz az őrtől, gyorsíts a lépteiden, nehogy visszaforduljon, mielőtt a pultok mögé be tudnál bújni. Innen a sötétben már nyugodtan kimehetsz az erkélyre, ahol iktasd ki a kamerát, és az üvegajtón menj vissza abba szobába, ahol az őr üldögél. Az OCP-vel altasd el a lámpát, ami persze feltűnik az őrnek, úgyhogy lopakodj be az ágya mögött lévő fal mögé, és innen nyisd ki az ajtót, utána menj vissza a tetőre, itt pedig nyisd ki a másik ajtót. Idebent van az eddig mágnessel zárt ajtó, de most már nyitva van, úgyhogy lépj be rajta, és azonnal bújj be egy fedezék mögé, ugyanis itt egy őr van, de ő zseblámpával járőrözik. Szerencsére a kijátszása nem lesz olyan nehéz, köszönhetően annak, hogy a bal oldalt lévő rács mögött van egy kapcsoló, amivel kikapcsolhatod a világítást, amitől megzavarodik egy kicsit. Tehát rohanj balra, be a következő fedezék mögé, utána, ha megbizonyosodtál róla, hogy az őr nem láthat, akkor nagyon gyorsan rohanj be a rács mögé, és használd a kapcsolót. Használd ki, hogy az őr teljesen tanácstalan lesz, kapd fel az éjjellátót, és rohanj oda a veled szemben lévő ajtóhoz, nyisd ki, és lépj be rajta. Sétálj el a következő ajtóhoz, és ezen is menj be. A folyosón indulj el balra, itt van egy számzáras ajtó, ezt nyisd ki a 0280 kóddal. Odabent van egy öreg emberke, de őt nem kell lopakodva megközelítened, mivel nem próbál meg menekülni. A bácsi elég érdekesnek néz ki, ezt a véleményét Sam meg is osztja Lambert-tel, de utána beszélj vele nyugodtan még egyszer, ekkor a bácsi azt mondja, megmutatja, kicsoda Dvorak, és odalép egy számítógéphez. Ezután beszélj vele még kétszer, így új feladatot kapsz, de mivel elég bonyolultnak hangzik, beszélj még egyszer az öregemberrel, hogy segítséget kérj tőle. A feladatod, hogy újraindítsd a számítógépet, anélkül, hogy túlhevítenéd, utána az adatokat tároló kártyákat kell róla megszerezned. Ehhez lépj a középen lévő géphez, ekkor az interakciós ablakban megjelenik a „start main server" akció, ezt válaszd ki. Ezután a géphez tartozó tornyokat megfelelő sorrendben kell bekapcsolni, a bal oldalt lévőket kezeld te, a jobb oldali tornyokat pedig az öregember. Állj be a három bal oldali szerver közé (kettő a bal, egy pedig a jobb oldaladon van). A tornyokat megfelelő sorrendben kell bekapcsolni, ugyanis ha rossz sorrendben kapcsolod be valamelyiket, akkor az egész procedúrát elölről kell kezdened. Először a jobb oldaladon lévő torony villan fel, ekkor kapcsold be. Utána megvillan az egyik bal oldaladon lévő, kapcsold ezt is be, végül a harmadikat is, miután elkezd világítani. Ezután az öregember odamegy egy toronyhoz, ami teljesen külön van, és bekapcsolja ezt is. Ezzel megszerezted az adatokat, a felvételükhöz menj a jobb oldali tornyokhoz, itt van a kártya, vedd fel. Ezután már nem maradt elsődleges feladatod, úgyhogy elindulhatsz a kivonási pont felé, ami az épület liftjénél van. Ehhez gyere ki Dvorak szobájából, és utána az egész épületből (ehhez menj ki a liftaknával szembeni ajtón, végül a kis folyosó végén lévő ajtón). Az udvaron remélhetőleg senki se kapcsolta vissza a világítást, de ha ez mégis megtörtént, akkor kapcsold újra ki a pisztolyod OCP-jével, és rohanj vissza az ajtóhoz. Menj ki, és a másik ajtón menj újra be abba a szobába, ahol az őr egyedül hallgatja a zenét. Ismét menj át a fal másik oldalára, és immár negyedszerre iktasd ki szerencsétlennek a világítását. Amíg a behatolót keresi, addig menj ki az üvegajtón az erkélyre. Idekint iktasd ki a kamerát, utána menj be a konyhába, és itt ugyanúgy, ahogy az előbb, lopakodj el a pulthoz, és itt várd meg, hogy az őr hátat fordítson neked, ekkor lopakodj a kis sötét folyosóra. Innen jobbra van egy kis szoba, benne egy kamerával, amit megfúrtál. Ezt a kamerát iktasd ki újra, és a kis szobából menj be a liftaknába, itt pedig ugorj le a lyukba. Az „interakció" gomb lenyomásával hívd a kivonást.

A pálya statisztikái:

Elsődleges feladatok:

- Juss be Zherkezhi épületébe - Teljesítve
- Juss be Zherkezhi szerverébe, hogy megtudd, kicsoda Dvorak - Teljesítve
- Tudd meg, kinek dolgoznak a zsoldosok - Teljesítve
- Találd meg Dvorakot - Teljesítve
- Készíts egy képernyőmásolatot a Dvorak egy végrehajtó ciklusából - Teljesítve
- Juss ki az elsődleges kivonási ponton - Teljesítve

Másodlagos feladatok:

- Tudd meg, ki fizet Zherkezhi védelméért - Teljesítve

Alkalomhoz kötődő feladatok:

- Fúrd meg a videókamerákat - Teljesítve

Bonusz feladatok:

- Találj építészeti terveket - Teljesítve

A pálya statisztikái:

- Küldetés neve - Penthouse
- Játékidő - (nem számít bele az értékelésbe)
- Hányszor fedeztek fel - 0
- Kiütött ellenfelek - 3
- Megsebesített ellenfelek - 0
- Megölt ellenfelek - 0
- Kiütött civilek - 0
- Megsebesített civilek - 0
- Megölt civilek - 0
- Hány hullát találtak meg - 0
- Hány riadót fújtak - 0
- Összesítés - 100%

IV.2.5. Displace

Ezúttal Douglas Shetland cégének az irodájába, a Displace-be kell behatolnod. A küldetést két dolog is bonyolítja, az egyik, hogy Douglas Sam régi barátja. A másik, hogy mivel a Displace-nek szerződése van az amerikai hadsereggel, ezért senkit sem ölhetsz meg a küldetés alatt.

Sétálj el a téglafalhoz, és menj tovább a két fal között. Egy nagy szabad területre jutsz, aminek a közepén van egy forgó ventilátor a föld alatt, itt kell bejutnod a Displace épületébe. A ventilátort a túloldalon lévő rács mögötti kapcsolóval lehet kikapcsolni. Először is menj be a bal oldali fal melletti két gép közé, és itt fedezékben várd meg, hogy a rácsnál lévő őrök befejezzék a beszélgetést. Ezután az egyik férfi elkezd dolgozni a kapcsolóknál, a másik pedig elkezd járőrözni. Várd meg, hogy elmenjen melletted, utána lopakodj a rácshoz, és mássz át rajta. Itt bújj el a sötétben, és várd meg, hogy a férfi arrébb menjen pár lépést, ugyanis neked pont azt a kapcsolót kell lekapcsolnod, amin a férfi eredetileg dolgozott. Ahogy arrébb megy, lopakodj oda a kapcsolóhoz, és nyomd meg mellette állva az „interakció" gombot. Csakhogy ezzel nem csak a ventilátort kapcsolod ki, hanem eltünteted a világítást is, ami persze feltűnik a járőröző férfinak, úgyhogy elindul zseblámpával körülnézni. Menj a rács sötét sarkába, és itt mássz ki. A zseblámpás őrt elkerülve lopakodj el a ventilátorhoz, és mássz fel rá. A közepén a zárat ki kell nyitnod álkulccsal, utána nyisd fel a csapóajtót. Viszont a lyuk túlságosan mély, úgyhogy köss egy kötelet a lyuk melletti kapcsolóra, és ezen ereszkedj le. Miután Sam leérkezik, ott hagyja a kötelet, úgyhogy majd ha kell, itt ki tudsz mászni. Odalent menj be a szellőzőbe, és menj végig rajta, a végén pedig ugorj le. Itt is van egy csapóajtó, de ahogy a beszélgetés hangjaiból kiderül, odalent több ember is vár rád, úgyhogy a csapóajtó felnyitása előtt használd az optikai kábelt. Ezt használva láthatod, hogy odalent három férfi is van, akik egy kis beszélgetés után kimennek a teremből, ekkor nyisd fel a csapóajtót, és halkan ugorj le a terembe. Gyere ki onnan, és menj át a folyosón (ha vicces híreket akarsz olvasni, akkor kapcsold be a számítógépet a bal falnál).

Amikor kilépsz innen, Grim megkér arra, hogy a Displace mindhárom szerverére tölts fel egy-egy indikátor programot, tehát újra jöhet a számítógép feltörős móka, de ezúttal csak három géppel. Ha belépsz a bal oldali terembe, ott meg is találhatod az első szervert, ez a legmagasabban lévő számítógép, csak állj mellé, és a megszokott módszerrel töltsd fel. Utána gyere ki a teremből, és menj a folyosó végén lévő ajtóhoz, de ide se nyiss be, hanem először használd az optikai kábelt. Az ajtó túloldalán lévők elektrokromikus ablakokról beszélgetnek, majd tovább mennek. Redding elmondja az ötletét, hogy ezeket az elektrokromikus ablakokat az OCP-vel teheted átlátszóvá. Törd fel a kóddal zárt ajtót, menj be, és bújj el a sarokba. A két férfi megáll beszélgetni, utána kimennek a teremből, vissza a folyosóra. Ezzel eljött a te időd, vedd elő az EEV-t és hekkeld meg vele a férfi laptopját az elektrokromikus ajtón keresztül. Miután elmentek, az OCP-vel iktasd ki a feletted lévő lámpát, utána a bal oldali fal mellett haladva menj át a túloldalra, ahol egy férfi számítógépezik. A sötétben maradva várd meg, hogy a férfi felálljon a gépétől, utána kimegy egy ajtón. Menj utána, de te az öltözőben ne jobbra, hanem balra menj. Itt is rengeteg számítógép van, de neked a leghátsót kell meghekkelned. Lopakodj el a gépnél ülő férfi mögött, és sétálj el az utolsó számítógépig, majd hekkeld meg. Utána lopakodj vissza a férfi mögött, és menj vissza az öltözőbe, annak pedig a túloldalára, ugyanis itt van a falon egy szellőző. Mássz be rajta, és kússz végig. A végén mássz ki, és bújj be az automata mögé. Itt várd meg, hogy az őrök befejezzék a beszélgetést az új Prince of Persia játékról, utána az egyik továbbmegy, a másik pedig elkezd kávét főzni, úgyhogy nyugodtan át tudsz lopakodni a túloldalon lévő kijárathoz, itt pedig kanyarodj balra, és a fal mellett haladva menj el a sarok mellett, hogy senki ne vegyen észre. Hekkeld a jobb oldali számítógépet innen a távolból az EEV-vel, utána várd meg, hogy az őrök felmenjenek a lépcsőn, és hogy a másik teremből kijöjjön a bent lévő férfi. Miután megállt a széknél, az OCP-vel iktasd ki az ajtó felett lévő piros lámpát, és amíg az őr téged keres, addig menj be. Odabent hekkeld meg az automata löveget, hogy ne lyuggasson szét, amíg átmész a terem túloldalára, ahol a szellőző van, amin továbbjuthatsz. Mássz fel a szellőzőbe, és menj rajta végig. Mivel a szellőző vége túl magasan van, egy kötélen kell lemásznod, amit Sam ismételten ott hagy, ahol lemászott, ha később használni kéne.

Melletted van egy számítógép, ha megállsz mellette, akkor az interakciós ablakban megjelenik a „use algorithm" akció, ekkor nyomd meg az „interakció" gombot. Kiderül, hogy az adatot, amire szükséged lett volna, eltávolították, úgyhogy meg kell keresned Milan Nedich számítógépét, ami valószínűleg a felső emeletek egyikén van. Ráadásul a világítás is visszatér, és a terem felé elindul egy őr. Gyorsan pattanj vissza a kötélre amin lemásztál, és mássz fel a szellőzőbe. Mivel újra van áram, a gépfegyver is újra lövöldözni kezd, úgyhogy más utat kell keresned. Szerencsére a szellőzőben van egy másik, kisebb szellőző, ezen menj végig kúszva. A túloldalt, amikor kijössz, használd a számítógépet, és töltsd fel erre is a programot, ezzel teljesítve az egyik küldetésed. Az üvegajtón kell továbbmenned, aminek a túloldalán ül egy őr a gépe előtt, de nyugodtan nyisd ki az ajtót, és menj le szép lassan a lépcsőn, nem fog észrevenni. Menj ki a szobából, és a következő szobában lopakodj el a kis szellőzőig, de persze vigyázz, hogy a még mindig a pultnál álldogáló őr ne vegyen észre. Menj végig a szellőzőn, és mássz ki belőle az öltözőnél. Gyere ki onnan, így visszajutsz a második emeleti folyosóra. Sajnos az őr már visszaült a számítógépéhez, így cselhez kell folyamodnod, hogy eljuss a lifthez. Vedd elő a pisztolyt, és az OCP-vel altasd el az egyik lámpát, ami az asztal felett van, így nem lesz teljes sötétség, de arra elég, hogy az őr ne vegyen észre, és amíg ő a lámpát nézegeti, hogy mitől aludhatott ki, addig te a fal mellett el tudsz lopakodni a lifthez. Hívd a liftet, ami elég lassan jön, de szerencsére az őr nem jön tovább feléd, egy kis nézelődés után visszaül a géphez. Ha megérkezett a lift, akkor szállj be, és menj fel vele a harmadik emeletre. Ahogy megérkezel, odafent bújj el bal oldalt a sötétben, ahol a két őr beszélget. Miután befejezik a beszélgetést, az egyik ennek a folyosónak a másik vége felé indul el járőrözni, a másik pedig elindul a lift felé, átmegy a túloldalra, és arra járőrözik tovább. Mielőtt elindulnának, gyorsan menj vissza a lifthez, és mássz át a mellette lévő korláton, itt el tudsz bújni a sötétben, amíg az őr elmegy mellette. Amikor eltűnt a jobb oldali folyosón, akkor mássz ki, és menj utána.

Az első sarok után meglátsz egy olyan szobát, aminek minden fala üvegből van, odabentről pedig beszélgetés hangjai szűrődnek ki. Ebből szinte egyértelművé válik, hogy a lézermikrofont is magában hordozó EEV-t kell az üvegfelületre irányítanod, így ki tudod hallgatni a beszélgetést, ezzel teljesítve a másodlagos feladatod (a lehallgatás közben guggoljál végig a sarokban, nehogy a járőröző őr észrevegyen). Miután kihallgattad őket, menj tovább. A következő üvegfalú szobának be tudsz menni az ajtaján, de ahogy beléptél, zárd is be az ajtót, ugyanis az ha nyitva marad, egyből feltűnik az őrnek. Bújj be a sarokba, és innen hekkeld meg az EEV-vel a hoz-

zád közelebb lévő számítógépet, ezzel megszerezve egy ajtó kódját. Gyere ki a szobából, utána menj a sarokhoz. Itt a falnak dőlve várd meg, hogy idejöjjön az őr, majd ahogy elindul az ellenkező irányba, vedd elő a pisztolyod, és az OCP-vel iktasd ki a folyosó végén lévő kamerát, vagy a lámpát, mindegy, így észrevétlenül eljuthatsz a kóddal zárt ajtóig. Nyisd ki a hozzá tartozó kóddal (2346), és lépj be. Odabent van egy kóddal zárt ajtó, törd fel a kódját, és menj be rajta. Tőled rögtön jobbra van egy számítógép, amit használva teljesíted az utolsó elsődleges feladatod, ráadásul benne van a kivonási ponthoz vezető ajtó kódja. A számítógép használata után menj vissza az előző szobába, és ennek az ajtajába állva iktasd ki a kamera előtt lévő lámpát, így úgy vissza tudsz menni a folyosóra, hogy se az őr, se a kamera nem vesz észre. A két üvegfalú szoba között van az ajtó, nyisd ki ezzel a kóddal: 3485. Menj ki az ajtón, utána fel a lépcsőn, és az „interakció" gomb lenyomásával hívd a kivonást.

A pálya küldetései:

Elsődleges feladatok:

- Ne ölj meg senkit - Teljesítve
- Szerezd meg a szerver belépési algoritmusát - Teljesítve
- Lépj be a központi szerverre a szerver szobában - Teljesítve
- Találj olyan információt, ami összeköti a Displace-t és Zherkezhi-t - Teljesítve
- Juss ki az elsődleges kivonási ponton - Teljesítve

Másodlagos feladatok:

- Azonosítsd Milan Nedich-et - Teljesítve

Alkalomhoz kötődő küldetések:

- Helyezz el indikátorprogramokat a Displace szerverein - Teljesítve

Bonusz feladatok:

- Szerezz műszaki jelentéseket - Teljesítve

A pálya statisztikái:

- Küldetés neve - Displace
- Játékidő - (nem számít bele az értékelésbe)
- Hányszor fedeztek fel - 0
- Kiütött ellenfelek - 0
- Megsebesített ellenfelek - 0
- Megölt ellenfelek - 0
- Kiütött civilek - 0
- Megsebesített civilek - 0
- Megölt civilek - 0
- Hány hullát találtak meg - 0
- Hány riadót fújtak - 0
- Összesítés - 100%

IV.2.6. Hokkaido

Ezt a küldetést is a szabadban kezded, de szerencsére most az épület, ahova be kell jutnod, nincs túl messze. A sötétben sétálj el a letört fáig. Itt veled szemben, a domb tetején álldogál egy őr, ráadásul pont feléd néz, úgyhogy nem tudsz tovább menni, mivel túl világos van. Szerencsére az őr nemsokára elfordul jobbra, ekkor a lopakodó sebességnél egy kicsit gyorsabban, guggolva menj a sziklafalhoz, és lapulj neki. Itt a sötétben várd meg, hogy az őr elforduljon balra, ekkor mássz fel a sziklafalon, utána mássz rá a jobb oldaladon lévő kőre, és innen lopakodj be a sötétbe. Innen már nyugodtan be tudsz menni az épületbe, mivel az őr háttal van neked.

A házban indulj el balra, és állj meg a kis szoba árnyékos részén. Itt áll veled szemben egy őr az ajtónál, és mivel ebben az épületben gyertyával világítanak, ezért nem tudod a fényforrást OCP-vel megszüntetni, úgyhogy várnod kell, amíg az őr kimegy a házból. Miután kiment, menj az ajtóhoz, és lépj ki rajta te is. Ha az előző misszióban nem sikerült felvenni az üvegszobában lévők beszélgetését Milan Nedich-ről, akkor most kell teljesítened ezt a küldetést. Ehhez csak lopakodj be a kocsik mögé, és az EEV-vel mérd be az autók rendszámát, ezzel fényt derítve Nedich piszkos múltjára. Utána várd meg, hogy a két oldalt járőröző őrök ne feléd figyeljenek (ugyanis a jobb oldali néha megáll körülnézni), és lopakodj el a két autó között a túloldalra. Itt várd meg, hogy a két őr hátat fordítva neked a másik irányba induljon el, ekkor lopakodj jobbra a házhoz, és várd meg, hogy az őrök befejezzék a beszélgetést a nindzsákról. Utána az egyik elindul balra járőrözni, a másik pedig még támasztja egy kis ideig az egyik oszlopot, de utána ő is elindul járőrözni, csak ő jobb oldalra. Várd meg, hogy mindkét őr eltűnjön a falak mögött, ekkor mássz fel hozzájuk, és bújj be a sötétbe. Innen jobbra kell menned, de mivel az egész szobában sötét van, nem kell lopakodnod, csak ne csapj nagy zajt. A jobb oldali szobában az egyik falon van egy kis szellőző, ezen kússz át. Rögtön veled szemben van egy őr, de vele még ne törődj, inkább indulj el balra. A folyosó végén van egy étkezőasztal, innen át tudsz menni egy kis szobába. Idebent bújj el a sötétben, és ha használod a hőlátó készüléket, vagy az EMF-et, akkor láthatod, hogy veled szemben, a virág bal oldalán van egy mikrofon a falban, amit ki kell szedned. Várd meg, hogy az őr kimenjen a szobából, utána gyorsan menj a mikrofonhoz, és az „interakció" gombbal hatástalanítsd, utána bújj be a sarokba, mielőtt visszajönne az őr. Várd meg itt, hogy visszajöjjön, utána visszaindul járőrözni. Ekkor te menj a szoba bal oldalán lévő ablakhoz, amin átmászva visszakerülsz az előző folyosóra. Menj balra, így visszajutsz abba a szobába, ahova a szellőzőn átmászva kerültél. Veled szemben az őr már csak egy helyben álldogál, viszont pont úgy, hogy nem tudsz előtte észrevétlenül elmenni, úgyhogy vágd át a függönyt, ami előtted van, és az így megnyitott úton lopakodj el az őr mögött. A piros függönyön keresztül menj tovább. Lambert ekkor tájékoztat a területen lévő civilekről, nem szabad hagynod, hogy a civileknek bántódása essen. A beszélgetés után ebben a szobában bújj el a sötétben, ugyanis az ajtó túloldalán van egy őr. Először megnézi a tűz állapotát, utána bejön abba a szobába, ahol te vagy, átmegy rajta, majd távozik a piros függönyön keresztül. Ekkor te menj át a szobába, ahol ő volt, innen menj tovább, és jobbra gyere ki az épületből. Idekint lopakodj el annak a szobának a bejáratához, ahol két őr beszélget a rejtett mikrofonokról. Miután befejezik a beszélgetést, az egyik őr kijön a házból, és idekint, nem messze tőled megáll őrködni, amíg a másik a kivilágított szobában keresi a mikrofont. Szerencsére rögtön a bejárat után, a bal oldali falon van egy elektromos lámpa, ezt iktasd ki az OCP-vel, és menj be a szobába. Ahogy belépsz, vedd fel a hőlátó szemüveget, és így nézz körül, hogy megtaláld a mikrofont, ami egyébként a szemközti falon van, a telefon mellett. Menj gyorsan oda, szereld le, utána itt gubbasztva várd meg, hogy visszakapcsoljon a lámpa, és ahogy visszakap-

csol, altasd el újra az OCP-vel, hogy át tudj lopakodni a szoba túloldalára, ahol a fürdőszoba ajtaja van. Odabent van két szellőző, bújj be a jobb oldaliba, és kússz végig rajta. Ahogy a végére érsz, ne gyere ki azonnal, hanem várd meg, hogy az előtted járőröző őr fordítson neked hátat. Ekkor gyere ki, és bújj be az árnyékba. A veled szemben járőröző őrön kívül még van itt egy civil, és vele még egy őr. Ők ketten elindulnak feléd, majd visszamennek az udvar közepébe, ahol a civil gyakorolni kezd valamilyen harcművészetet, az őr pedig elkezd járőrözni. Amikor az őrök háttal vannak neked, rohanj át te is az udvar közepébe, ott elég sötét van, hogy ne vegyenek észre. Itt indulj egyenesen előre a földön lévő lámpa felé, és ezt iktasd ki az OCP-vel. A lámpától jobbra van egy lépcső, ezen tudsz felmenni, miután sötétet csináltál a lámpa elaltatásával. A folyosón menj át a szobába, ahol a nagy Buddha szobor van, és innen menj tovább jobbra. A folyosó jobb oldalán papírfalak vannak, innen láthatod, hogy odabent van Nedich pár katonával, de még ne törődj velük. Inkább nyisd ki a bal oldali elcsúsztatható ajtót, és ebben a szobában azonnal fordulj balra, ugyanis itt, a telefon mellett van egy újabb mikrofon. Szereld le, ezzel megvan a mikrofonok fele. Miután felvetted, gyere ki a szobából, csukd be az ajtót, és lépj a másik ajtóhoz, ami mögött Nedich-ék beszélgetnek. Az ajtó mellett van egy kis hasadék, amin be tudsz kúszni az „interakció" gomb lenyomásával. Így, hason fekve várd meg, hogy Nedich befejezze a beszélgetést, utána egy valaki kivételével mindenki kimegy a teremből, Nedich jobbra, át egy másik szobába, a többiek jobbra. Az az egy őr, aki a szobában maradt, odabent fel-le járőrözik. Mássz ki a következő szobában, amerre Nedich ment. Várd meg, hogy az őr neked hátat fordítva átmenjen a szoba túlsó végébe, ekkor lopakodj mögé, és kapd el a papírfalon keresztül, utána azonnal húzd át a szoba másik felébe, hiszen az őrnek fel fog tűnni, hogy valaki széttépte a papírfalat. Miután úgy döntött, hogy nincs itt semmi, faggasd ki Nedich-et, utána öld meg. Lődd ki a három gyertyát, hogy senki se találja meg a hulláját. Gyere ki innen, bújj be újra a hasadékba, és kússz vissza a túloldalra. Szép csendben sétálj el a folyosó végére, hogy ne halljanak meg az őrök, és a szétválasztott piros függönynél állj meg. A jobb oldali falon van egy lámpa, ezt itasd ki az OCP-vel, és amíg az őrök téged keresnek, lopakodj át a folyosó túloldalára, és kapaszkodj fel a szellőzőbe. Kússz rajta végig, a túloldalon pedig ugorj le. A szoba túloldalán van egy őr, aki nemsokára elindul járőrözni feléd, és nem messze tőled megáll. Ha megfordul, és elindul vissza az előző irányba, akkor kezd el halkan követni, de ne menj végig utána, hanem az első kanyar után menj be az ajtón. Itt indulj el jobbra, és menj be a hálószobába. A hőlátó szemüveggel keresd meg a mikrofont az ágy bal oldalánál a falon, vedd fel, utána gyere ki. A folyosón fordulj jobbra, és menj be az első ajtón. A teremben neked háttal egy őr tévézik, melletted a falon pedig van egy rejtett mikrofon, ezt vedd fel, utána gyere ki a szobából. Menj végig a folyosón a végén pedig le a lépcsőn. Itt van két lámpa a plafonon, az OCP-vel iktasd ki az elsőt, bújj az árnyékba, és ahogy feltöltődött az OCP, kapcsold ki a második lámpát is, és így nyisd ki az üvegajtót. Lent, a következő üvegajtó mögött mozog egy őr, várd meg, hogy ő eltűnjön, utána lépj be a szobába, és az OCP-vel kapcsold le a bal oldali lámpát. Vedd fel a hőlátó szemüveget, és amíg az őr azon gondolkodik, hogy ki kapcsolhatta le a lámpát, vedd fel az utolsó mikrofont a veled szemben lévő falról, utána gyorsan menj fel a lépcsőn, és odafent azonnal bújj árnyékba, nehogy észrevegyen az idefent járőröző őr. Lopakodj el az árnyékban, amíg tudsz, utána várd meg, hogy a kivilágított ajtónak háttal álljon az őr. Az OCP-vel kapcsold le a bal oldali lámpát, rohanj az ajtóhoz, gyorsan nyisd ki, és menj be. Menj át a kis szobán, utána fel a lépcsőn, és sétálj el a piros függönyig. Menj át rajta, és gyógyítsd meg magad a kötszerrel, ha kell, utána kússz át az alatta lévő szellőzőn. Mássz ki belőle a tetőn. Odalent van egy őr, de itt elég sötét van, úgyhogy nem fog észrevenni, ha halkan leugrasz a tetőről. Várd meg, hogy az őr elmenjen jobbra, ott meg fog állni, és nem is mozdul el többet. Ekkor az udvar bal, árnyékos oldalán menj át a túloldalra. Közben a papírfalon keresztül látszik, hogy Douglas Shetland megöli Zherkezhi-t, úgyhogy el kell kapnod, mert egy helikopterrel próbál elmenekülni. Nyisd ki az eltolható ajtót, és menj ki a szobából. Indulj el balra, itt van a falon egy kis lyuk, ezen menj ki leguggolva. Menj ki az udvarra, de már nem kell sietned, ugyanis Shetland már mindenképpen megszökik a helikopterrel, és mivel már minden más elsődleges feladatod teljesítetted, indulhatsz a kivonási pontra, ami ugyanaz a hely, mint ahova megérkeztél. Az udvarra, ahol a kocsik vannak, halkan menj ki, ugyanis a jobb oldaladon lévő oszlopnál áll egy őr. Lopakodj át az autók között a túloldalra, jobbra (ne aggódj az őrök miatt, nem fognak meglátni, túl sötét van ahhoz). Mássz be a házba az ablakon, utána menj át a kis szobán. Fordulj le balra, és menj ki az épületből. Sétálj el a sziklák széléig, és innen nézz le. Az őr, aki a küldetés elején a sziklán álldogált, most le-fel járőrözik, úgyhogy nem tudsz mellette észrevétlenül elmenni. Ezért várd meg, hogy a közeledbe jöjjön, és megforduljon. Egy kis ideig háttal áll neked, ezt az időt kihasználva ugorj le mögé halkan, és ha elindul, szép csöndben kezd el követni (ne csapj nagy zajt, mert ha meghall, elővesz egy fáklyát, és azzal azonnal megtalál). Ahogy átértek a letört fa alatt, az „interakció" gomb lenyomásával hívhatod a kivonást.

A pálya küldetései:

Elsődleges feladatok:

- Öld meg Milan Nedich-et - Teljesítve
- Rabold el Abrahim Zherkezhi-t - Megszakítva
- Öld meg Douglas Shetland-et - Megszakítva
- Juss ki az elsődleges kivonási ponton - Teljesítve

Alkalomhoz kötődő feladatok:

- Szerezd meg a rejtett mikrofonokat - Teljesítve

A pálya statisztikái:

- Küldetés neve - Hokkaido
- Játékidő - (nem számít bele az értékelésbe)
- Hányszor fedeztek fel - 0
- Kiütött ellenfelek - 1
- Megsebesített ellenfelek - 0
- Megölt ellenfelek - 0
- Kiütött civilek - 0
- Megsebesített civilek - 0
- Megölt civilek - 0
- Hány hullát találtak meg - 0
- Hány riadót fújtak - 0
- Összesítés - 100%

IV.2.7. Battery

Ezúttal a küldetést nem a szabadban, hanem egy csapóajtó mellett kezded. Ezt nyisd ki, és az itt lógó kötélen mássz le. Odalent a sö-

tétben, a falhoz közel lopakodj el a teherautó mellett. Itt van egy őr a dobozoknál, egy másik pedig a beugrónál, de nemsokára beszélgetni kezdenek. Ha akarod, zavard meg őket azzal, hogy a beugróban himbálódzó lámpát kiiktatod az OCP-vel, utána menj fel a bal oldalt lévő lépcsőn. Sétálj el az ajtóig, és lépj be. Az ajtón belépve fordulj jobbra, ugyanis arra van a falon egy kamera. Hatástalanítsd az OCP-vel, utána gyorsan rohanj a kamerával szemben lévő ajtóhoz. Mivel kóddal van védve, törd fel olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak tudod, utána nyisd ki az ajtót. Menj át a folyosóra, és innen zárd be. Menj végig a folyosón, és a végén menj be a szobába (ez előtt van még egy szoba, ahol egy őr dolgozik a számítógépén, de azon a gépen nincsen semmi információ). Amikor belépsz a terembe, van veled szembe egy asztal, ezt kerüld meg. A túloldalán egy őr dolgozik a gépén, vedd elő az EEV-t, és törd fel vele a gépet, amiről a sikeres hekkelés után letölthetsz egy e-mailt. Ebből az e-mailből kiderül, hogy a töltények egy raktárban vannak. Miután meghekkelted a gépet menj balra, és nyisd ki az ajtót. Itt az irodában még egy őr dolgozik a gépén, az EEV-vel mérd be, és olvasd el az itt található fájlt.

Utána menj ki innen, lopakodj el a gépező őr mögött, és menj ki a jobb oldali ajtón, utána menj végig a folyosón, és lépj be a hálószobába. Bal oldalt két ágy között az egyik éjjeliszekrényen van egy vakítógránát, ha úgy érzed, hogy szükséged lesz rá, vedd fel, utána olyan halkan és lassan, amilyen halkan csak tudsz, lopakodj át a szobán az ajtóhoz, hogy ne keltsd fel az alvó őröket. Nyisd ki az ajtót, és ahogy belépsz rajta, állj meg, és maradj a sötétben. Melletted egy férfi dolgozik, de néha megfordul, és átmegy a raktár másik végébe, ekkor vedd elő a pisztolyt, és hatástalanítsd a bal oldali falra felszerelt kamerát. Utána a sötétben lopakodva indulj el jobbra, és menj ki a raktárból. Ahogy kijössz, azonnal találsz egy zárt ajtót, ezt nyisd ki álkulccsal. A teremben veled szemben van egy elsősegélyláda, ha gyógyítani kéne magad, egyébként fordulj jobbra. Arra van három számítógép, kettő egy asztalon, a harmadik a zenét hallgató őr mellett. A legelső gépen két kamera képét nézheted meg, a középsőt nem tudod használni, az őrnél lévő gép viszont egyike annak a négynek, amiről információt kell leszedned az egyik küldetésed teljesítésére. Tehát az EEV-vel mérd be a gépet, szedd le belőle az információt, utána gyere ki a szobából, és rohanj le a lépcsőn. A lépcső utáni teremben van bal oldalt egy raketa, mögötte pedig két őr beszélget. Miután befejezik, az egyikőjük a közeledben lévő székre leül, háttal a rakétának, a másik pedig odáll a falhoz a rakéta mellé. Nemsokára elindul járőrözni, ezelőtt te bújj be a sarokba. Az őr egy kis álldogálás után odamegy a lépcsőhöz, ott áll egy keveset, azután elteszi a puskáját, és zseblámpával indul járőrözni. Amikor már háttal van neked, akkor menj fel a lépcsőn, és osonj el a rakéta mellett, végig a falnál haladva. A falon lesz egy kapcsoló, e mellett állva nyomd le az „interakció" gombot, ezzel elmozgatva a rakétát. Kerüld meg a teherautót, amin eddig a rakéta volt, és mássz fel rá. Állj fel egy magas részére, és erről ugorj fel a gerendára. Az „ugrás" gombbal húzd fel a lábad, és mássz végig a rakéta után (az őrök és a falon lévő kamera miatt ne aggódj, egyik se tud észrevenni, ha ilyen magasan vagy). Amikor végigmásztál, egyszerűen ess le az alattad lévő folyosóra.

Idelent van egy nyitott csapóajtó, ide ugorj le. Odalent babráld meg mindkét kapcsolót, utána mássz vissza a csapóajtónál. Ez után menj a veled szemben lévő lifthez, és itt fordulj balra. A kanyar utáni sarokban találsz a plafonon egy szellőzőt, ezen mássz fel, és menj végig rajta, így eljutsz a lift tetejére. Itt van egy kapcsoló, ezzel hozd működésbe a liftet. Miután felértél a lifttel, mássz ki a liftből a szűk szellőzőn keresztül. Itt van két létra, amiken lemászhatsz innen. Az egyik tőled balra, a másik pedig veled szembe. Először menj ahhoz a létrához, ami veled szemben van, és mássz le rajta. Az üvegfal túloldalán két koreai férfi beszélget, hallgasd ki őket. A beszélgetésükből kiderült, hogy nem a koreaiak süllyesztették el a hajót, ami egyrészt jó, hiszen így elkerülhető a háború, másrészt rossz, mert így még mindig nem tudod, ki lőtte ki a rakétákat, ezért folytatnod kell a kutatást. Úgyhogy mássz vissza a létrán, és menj oda a másikhoz. Ezen mássz le, az alján pedig nyisd ki az ajtót. Menj végig a folyosón, és a végén fordulj be a terembe, ahol az őr és a parancsnok volt, akiknek kihallgattad a beszélgetését. Menj el a fal mellett a terem hátuljába, és itt fordulj balra. Használd az első számítógépet, amit itt találsz, ezzel a négy megkeresendő számítógépből megvan három. Utána a nagy képernyőnél álló férfi mögött lopakodj el, és menj be a parancsnok irodájába. Az OCP-vel iktasd ki a számítógépe felett lévő lámpát, mire ő feláll a géptől, és elkezd körbejárni a szobába, hogy mitől aludhatott ki a lámpa. Mielőtt a lámpa visszakapcsolódna, gyorsan kapd el hátulról, és rángasd el a szoba másik felébe, ahol nem fognak meglátni a kint álló őrök, ha visszakapcsolódik a lámpa. A sarokban hallgasd ki a parancsnokot, ezzel teljesítve egy bónusz feladatot. Ha mindent elmondott, akkor üsd le, és gyere ki a szobájából. Lopakodj újra el a monitornál álló férfi mögött, és gyere ki ugyanott a teremből, ahol bejöttél. Menj vissza a kis rácsos ajtón, és mássz fel a létrán. Bújj be újra a kis szellőzőbe, és mássz rajta végig. A lift tetején használd a kapcsolót, így le tudsz vele menni.

Miután leértél, mássz ki a szellőzőn, utána indulj el vissza a lift ajtajához. Innen az OCP-vel iktasd ki valamelyik lámpát, és rohanj vissza a csapóajtóhoz, amelyikben leugorva a két kapcsolót találtad. Ugorj le ide újra, és indulj el jobbra, majd mássz ki a rakétákhoz. Egy őr háttal neked épp most megy ki a rakétáktól, de mivel a szomszéd szobába megy, aminek üvegfala van, könnyen észrevehet téged, de az itt lévő kamera nagyon hamar visszakapcsol, úgyhogy kockáztatnod kell. A kamera az az ajtó előtt, a plafonon lévő kerek tárgy, ezt hatástalanítsd az OCP-vel, utána rohanj ahhoz a rakétához, amelyiknek le van szedve az eleje, és mellette állva nyomd le az „interakció" gombot, utána amilyen gyorsan csak tudsz, rohanj vissza a terem árnyékos részébe, ha elég gyors vagy, megúszod riasztás nélkül. Menj vissza a két kapcsolóhoz, és menj át a másik oldalra, majd mássz ki ott. Itt egy őr álldogál a rakétáknál, mellette pedig van egy rakodó rajta egy rakéta részével. A lámpát kapcsold le az OCP-vel, és amíg az őr keresgél a zseblámpájával, addig kerüld meg a rakodót, és a rajta lévő rakéta mellé állva nyomd le az „interakciós" gombot, ezzel teljesítve az egyik bonusz küldetésed. Utána kapcsold ki az OCP-vel gyorsan az ajtó előtt lévő kamerát (ugyanúgy néz ki, mint az előző teremnél), és rohanj túl a kamerán, ezzel elérve egy kanyarhoz. Kanyarodj le jobbra, és menj végig az úton. A végén fordulj balra, és bújj el a sötétben. Itt van egy őr, aki körbe-körbe járkál a gép körül, és egyszer megáll melletted, egyszer pedig a túloldalon. Várd meg, hogy elinduljon mellőled, ekkor szép halkan menj le a lépcsőn. Odalent egy őr ül egy számítógépnél. Ezt a számítógépet kell használnod ahhoz, hogy teljesítsd az egyik feladatod, de megsúgom, nem lesz

egyszerű. Bújj el a számítógép közelében a sötétben, és várd meg, hogy az őr felálljon a géptől. Innentől kezdve elkezd összevissza járkálni a szobában, mindig megáll egy kevés időre, majd továbbindul. Amikor éppen elindul valahova, háttal a számítógépének, akkor menj oda ahhoz, és válaszd ki az egyetlen lehetséges feliratot a számítógép képernyőjén a feladat teljesítéséhez. Ezután nagyon gyorsan bújj be a szekrényajtó felőli oldala mögé. Kerüld meg a szekrényt, ekkor megláthatod a kapcsolót, amivel leszedheted az indítóról a burkolatot, de éppen egy férfi dolgozik rajta, és nagyon úgy néz ki, hogy mostanában nem is akarja befejezni. Akit nem érdekelnek a statisztikák, azok egyszerűen lőjék fejbe a férfit, de aki szeretné száz százalékosan végigvinni a játékot, annak a füttyentést kell használnia (de figyelj oda, hogy amikor füttyentesz, akkor a járkáló őr ne legyen a közeledben). Amikor a férfi elindul körülnézni a hang forrása után kutatva, akkor lépj oda a kapcsolóhoz, és nyomd le az „interakció" gombot, ezzel le is szedted a burkolatot az indítóról. Ezután azonnal bújj vissza a sötétbe, és ott várd meg, hogy a férfi befejezze a keresést, és visszamenjen a kapcsolóhoz. Ha a járkáló őr sincs a közeledben, akkor menj ki a teremből a veled szemben lévő ajtón, utána menj fel a lépcsőn. Ez a lépcső visszavezet az indítóhoz, csak a másik oldalára. Az árnyékos részen kerüld meg az indítót, hogy szemben legyél a felnyitott burkolat alatt lévő számítógéppel. Itt gubbasztva várd meg, hogy az őr elmenjen a gép másik oldalára, ekkor lopakodj a számítógéphez, és nyomd meg mellette állva az „interakció" gombot.

Ezennel kitört a háború, ráadásul Észak-Korea elindított egy rakétát, amit neked kell megállítanod. Rohanj vissza abba a terembe, ahol a rakodó és a rakéták vannak. Tereld el az őr figyelmét, utána a rakéták mögött ellopakodva juss el a „gödörig", ahol a kapcsolók vannak. Ennek menj át a másik oldalára, és mássz ki ott. Várd meg, hogy az őr háttal neked elinduljon a terem ellenkező vége felé, ekkor az OCP-vel áramtalanítsd a kamera mellett lévő lámpát, és így menj tovább a sötétben a terem túlsó vége felé. Itt a kanyarban fordulj le balra. Ezen a hosszú folyosón egy őr járőrözik, ráadásul lent, ahol a legnagyobb sötétség van, nem tudsz haladni, mert körülbelül félúton egy rakéta elzárja az utat. Úgyhogy várd meg, hogy az őr a teremnek abban a végében legyen ahol te, és kezdj el rohanni az úton. Az őr természetesen meg fog téged hallani, hiszen a futással nagy zajt csapsz, de túl sötét van ahhoz, hogy huzamosabb ideig lásson téged, így nem fúj riadót, és nem is támad rád, csak elindul körülnézni, hogy mi lehetett az, amit látott. De ez téged már nem kell, hogy érdekeljen, mivel a folyosó végére értél. Itt a kapcsolóval nyisd ki a nagy ajtót. Amikor belépsz rajta, pont látod elindulni a rakétát. Szerencsére Sam-nek eszébe jut, hogy célba érés előtt még le lehet állítani a rakétát, úgyhogy meg kell találnod a kódot, amivel ezt megteheted. Csakhogy a rakéta repülési ideje három perc, úgyhogy el is indul a stopper a képernyő bal alsó sarkában. A kilövő túloldalán van egy lépcső, ezen menj le. Odalent a teremben van előtted egy őr, aki egy gépnél guggol, tőled jobbra a számítógép, amiből le kell töltened a kódokat, és a terem jobb oldalában két számítógép plusz két őr, de velük most nem kell foglalkoznod, ők túlságosan is elfoglaltak a rakéta figyelésével ahhoz, hogy észrevehetnék a behatolásod. Várd meg, hogy az előtted guggoló őr az ellenkező irányba nézzen, ekkor lopakodj a tőled jobbra lévő számítógéphez, és a használatával szerezd meg a kódokat, amikkel gyorsan vissza kell jutnod a keleti irányítóterembe, hogy onnan leállítsd a rakétát a célba érés előtt.

Lopakodj vissza a lépcsőhöz, és rohanj fel rajta. Fuss vissza az épületbe, és itt mássz fel az útra, amin errefele is jöttél. Az őr szerencsére éppen a folyosó túlsó felén keresgél téged, úgyhogy rohanj végig az úton, be az árnyékos részre, innen az őr már nem fog észrevenni. Kanyarodj le a terembe, ahol a rakéták vannak, és az árnyékos részen elbújva iktasd ki az OCP-vel a kamera mellett lévő lámpát, így nyugodtan oda tudsz menni az ajtóhoz. Nyiss be rajta, és használd azt a számítógépet, ami a legközelebb van hozzád. Most már csak ki kell innen jutnod, ezt te döntöd el, hol. A legegyszerűbb ha visszamész a kilövőhöz, ahonnan a rakétát útjára indították. Gyere ki a teremből, és ahogy kilépsz, kapcsold le a lámpát az OCP-vel, hogy észrevétlenül távozhass. Menj el a kanyarhoz, és itt várd meg, hogy az őr háttal legyen neked, ekkor rohanj végig az úton, és fuss ki az ajtón, amit már kinyitottál a kapcsolóval. A bal oldalon láthatod egy létra tetejét, mássz fel a létrához, és nyomd meg az „interakció" gombot.

A pálya küldetései:

Elsődleges feladatok:

- Tudd meg, hogy a koreaiak szándékosan lőtték-e ki a rakétát - Teljesítve
- Vizsgáld meg a kilövő BIOS-át, hogy megtudd, ki indította a rakétát - Teljesítve
- Akadályozd meg a rakéta kilövését - Megszakítva
- Szerezd meg a kódokat, amivel megállíthatod a rakétát - Teljesítve
- Állítsd meg a rakétát - Teljesítve
- Juss ki bármelyik kivonási ponton - Teljesítve

Alkalomhoz kötődő feladatok:

- Szerezz hajózási és felújítási naplókat - Teljesítve

Bonusz feladatok:

- Élesíts egy-egy rakétát mindkét irányítóterem mellett - Teljesítve
- Hallgasd ki a parancsnokot - Teljesítve

A pálya statisztikái:

- Küldetés neve - Battery
- Játékidő - (nem számít bele az értékelésbe)
- Hányszor fedeztek fel - 0
- Kiütött ellenfelek - 0
- Megsebesített ellenfelek - 0
- Megölt ellenfelek - 0
- Kiütött civilek - 0
- Megsebesített civilek - 0
- Megölt civilek - 0
- Hány hullát találtak meg - 0
- Hány riadót fújtak - 0
- Összesítés - 100%

IV.2.8. Soeul

Az új küldetésnek remek körülmények között kezdesz neki, hiszen háborús területen vagy, ráadásul mivel te egyik oldalhoz sem tartozol, akárki meglát téged, rád támad.

Gyere ki a gyerekszobából. Egyenesen nem tudsz továbbmenni a tűz miatt, úgyhogy indulj el jobbra. Útközben Redding szól, hogy ri-

asztóktól nem kell tartanod, ugyanis nem lesz egy sem, viszont legyél óvatos, nehogy belefuss egy-két más jellegű csapdába. Menj tovább jobbra. A ház oldala ki van robbanva, de ne aggódj emiatt, a szakadékhoz közel van egy cső, amire felköthetsz egy kötelet, így le tudsz ereszkedni. Ahogy leértél, fordulj balra, mivel ezúttal jobbra nem tudsz haladni a tűz miatt az utcán. Menj be a kis sikátorba, ekkor Lambert tájékoztat arról, hogy a közeledben hozzád hasonló speciális ügynökök gyakorlatoznak, és kiadja a parancsot, hogy hallgasd ki az egyiket, ezen kívül tájékoztat arról, hogy ha bármelyik ügynök meghal, mielőtt kifaggatnád őket, akkor vége a küldetésnek. Miután beszéltél Lambert-tel, nagyon lassan menj tovább, ugyanis a kerítés előtt van egy mozgásérzékelő akna. Lassan közelítsd meg, és amikor a bombán lévő lámpa éppen zölden villan, akkor az „interakció" gomb lenyomásával hatástalanítsd, és tedd el.

Mássz át a kerítésen. Miután kisétálsz a sikátorból, beszélgetés hangjait hallod meg. Tőled jobbra álldogál két speciális ügynök, a sötétben elbújva várd meg, hogy befejezzék a beszélgetést, és az egyik kijöjjön körülnézni. Gyorsan kapd el, vonszold egy sötét helyre, és ott hallgasd ki. Miután elmondta, hogy hol van Jong, üsd le, utána menj tovább az úton (útközben jobb oldalt lesz az első hangosbemondó, ezt kapcsold ki). Utána menj tovább az úton, aminek a végén lesz egy nagy kapu, ennek a jobb oldalán pedig egy függőleges cső. Ennek mássz fel a tetejéig, és ha már nem tudsz tovább mászni rajta, akkor kapaszkodj át az erkélyre. Ezen menj végig, és mássz le a létrán. Grímsdottír elmondja, hogy tőled nem messze találtak egy mozgó irányító központot, és megkér, hogy próbálj meg információt szerezni. Menj végig ezen az úton, így meg is látod a nagy teherautót, aminek a belsejében az irányító központ van, de először még ne ehhez menj, hanem fuss a bal oldali falhoz, itt van a második hangszóró, kapcsold ki. Utána menj a mobil irányító központ hátuljához, úgy hogy belass a belsejébe, és várj. Odabent ugyanis van egy őr, de nemsokára kijön egy kis időre onnan. Ahogy kijött, te gyorsan menj be, használd a számítógépet, és válaszd ki az egyetlen lehetséges opciót a számítógépen belül, ezzel teljesítve a másodlagos feladatod. Ahogy ezt megtetted, azonnal gyere ki, és kerülj meg a teherautót.

Indulj el a sötétben a lángok felé. Itt a bal oldali falon lesz egy létra, állj alá, ugorj fel rá, és mássz fel rajta. Idefent van az utolsó koreai hangszóró, ezt is kapcsold ki, utána mássz be a kis szellőzőbe, és kússz végig rajta. A végén mássz le a létrán, utána nyisd ki a csapóajtót, és ezen a létrán is mássz le. Ahogy lemásztál a létrán, azonnal fuss a jobb oldalon lévő számítógéphez, és az „interakció" gombbal szedd ki belőle a merevlemezeket. Ezután bújj be az egyik szerver mögé, ugyanis két katona berobbantja a bejáratot. Mielőtt bejönnének a terembe, lopakodj el mellettük, és menj fel a lépcsőn. A folyosón elindul feléd egy őrködő katona, bújj be a beugróba, így elmegy melletted, anélkül, hogy észrevenne. Ha elment, menj tovább a folyosón, egészen a liftig. A lift hangjából ítélve valaki pont most érkezett meg vele, úgyhogy bújj el egy sötét helyre. A liftből tényleg kiszáll két katona, és egy kis beszélgetés után az egyik elindul járőrözni, a másik pedig a liftnek háttal állva ott marad. Halkan lopakodj be mögötte a liftbe.

Soeul, második rész

Miután felértél a lifttel, a repülőt, ami érted jött volna, kilőtték, úgyhogy meg kell találnod a roncsait. Először is, mássz le a kerítésen, és sétálj el jobbra, itt lesz egy lépcső, ezen menj le. Veled szemben van egy radar a hozzá tartozó laptoppal, mérd be a laptopot az EEV-vel, és kapcsold ki vele a radart. Utána várd meg, hogy az őr felmenjen a lépcsőn, és ekkor lopakodj oda a radartól jobbra lévő meredek drótkötélhez. Ugorj fel rá, és csússz át a másik oldalra. Egy rácsra érkezel, ezen mássz át, a túloldalán ugorj le, és menj tovább jobbra. A forduló után találsz egy újabb mozgásérzékelő aknát, ezt is hatástalanítsd. A kanyar után egy szakadék van a két ház között, de szerencsére van felette egy cső, ezen kapaszkodj meg, és így mássz át. Indulj el a dobozok között, de ne menj végig, hanem mássz fel a jobb oldalira. Innen láthatod, hogy a magasabb tetőn van egy újabb radar, az ez mellett lévő laptoppal kapcsold ki innen az EEV-vel. Utána halkan ugorj le erről a dobozról a fal melletti árnyékos részre, és az OCP-vel iktasd ki a falon lévő lámpát, amin a doboz van. Miután kialudt a lámpa, mássz fel a dobozra, erről pedig fel a kerítésre, és azon mássz át, hogy feljuss a magasabb tetőre. Itt gyorsan rohanj balra, ahol feljebb tudsz mászni, a fal mögé. Ezt tedd meg, és itt menj végig, majd a végén csinálj úgy, mintha le akarnál esni a szakadékba, de természetesen mielőtt lezuhannál, Sam megkapaszkodik. Így mássz az ablakpárkány felé, és a „guggolás" gomb lenyomásával ess rá a párkányra. Odabent indulj el jobbra, ekkor egy őr berúgja az ajtót, úgyhogy a forduló után a lámpát altasd el az OCP-vel, hogy ne vegyenek észre. Menj a következő sarokhoz, ahol a kiiktatott lámpa is van, és itt nyiss be az ajtón a fürdőszobába, majd menj be. Menj át a fürdőszoba jobb oldalára, és innen ess le egy emelettel lejjebb. Itt menj a bal oldalra, és innen próbálj meg ráesni a mosdókra, hogy ne sérülj meg. A legalsó emeleten menj a jobb oldalra, itt vedd elő az EEV-t, és keresd meg vele a túloldalon lévő laptopot, majd a szokásos módon kapcsold ki vele a radart. Utána menj a fürdőszoba hátuljába, és nekifutásból ugorj át a túloldalra.

Mássz át a kerítésen, és az OCP-vel gyorsan kapcsold le az ajtó felett a lámpát, ugyanis pillanatokon belül kijön egy őr az ajtón. Így, sötétben nem lesz nehéz kikerülnöd, csak lopakodj el mellette, és menj be a házba. Itt menj végig a konyhán, ezzel eljutsz egy szétrobbantott szobába. Menj rá az egyetlen épen maradt gerendára, és kezdj el lógni rajta. Mássz egy olyan helyre, ahol az alattad lévő emeletből még megvan valami, és ess le. Innen ugorj még lejjebb lévő gerendákra, és itt várd meg, hogy a földszinten tanácskozó őrök elsétáljanak, utána ugorj le legalulra. Lopakodj át a szobán, és a bal oldali falon lévő lyukon keresztül az EEV-vel mérd be a laptopot, amin a férfi dolgozik, és szedd ki belőle az UAV-okról szóló információt, ezzel teljesítve az egyik küldetésed. Tőled balra a falon van egy kis szellőző, ebbe mássz be, és kússz rajta végig, így kijutsz egy sikátorba, ahol éppen tűzharc folyik. Amíg vége nem lesz, addig maradj fent, mert itt nem vesznek észre a katonák. Az alattad harcoló férfit lelövik, majd aki megölte idején alád megnézni a hullát, és egy kis idő után továbbmegy jobbra. Ha akarsz szerezni egy kis töltényt, és két repeszgránátot, akkor ugorj le a földre, miután elment a katona, és vedd fel a teherautó mögötti dobozról. Utána a teherautóról vissza tudsz mászni oda, ahonnan leugrottál. Itt ugyanis van feletted egy cső, erre ugorj fel, és mássz rajta végig. Egy idő után nem tudsz továbbmászni, itt ugorj le, és menj balra. Redding eközben szól, hogy a tankokat egyszerűen el lehet pusztítani úgy, hogy egy rajtuk lévő nyílásba gránátot dobsz (milyen jó, hogy felvetted az előbb a két gránátot). Itt van egy magas rács, ezen mássz át, és a dobozról, amire érkezel, ugorj le. Az első ka-

nyarban fordulj jobbra. Itt van egy hirdetőtábla, ezt lődd ki, hogy ne világítson, utána hatástalanítsd a falon lévő aknát.

Az utcán több katona harcol egymás ellen, közben egy-kettő eszetlenül rohangál össze-vissza. Várd meg, hogy egyik se legyen a tőled jobbra lévő teherautó közelében, ekkor rohanj be a teherautó mögé. Innen jobbra tőled van egy létra, fuss oda ahhoz, és mássz fel rá. Menj el jobbra, de végig a fedezék mögé bebújva rohanj, ugyanis az odalent lévő tank egyfolytában megpróbál téged kilőni. Gyorsan rohanj a függőleges drótkötélhez, innen lődd ki a túloldali világítást, utána bújj be a jobb oldali hirdetőtábla mögé. Ezen pont úgy van egy lyuk, hogy innen meg tudod dobálni gránáttal a tankot, de az nem tud téged becélozni. Ha felrobbantottad a tank vezetőjét, akkor csússz át a drótkötélen a túloldalra (természetesen húzd fel a lábad). Itt ugorj le, és a tank mellett lopakodj el. A tank mögött, a jobb oldali falon van egy lámpa, mellette pedig egy létra. A lámpát kapcsold le az OCP-vel, utána gyorsan mássz fel a létrára. Idefent van az ötödik radar a hozzá tartozó laptoppal, kapcsold ki. Itt van még egy őr is, aki nemsokára bemegy az ajtón, úgyhogy ne próbálj meg előtte bemenni, inkább kövesd, és a házban bújj meg a sötétben, amíg ő ki nem jön onnan. Ha kiment, akkor menj át a szomszéd szobába. Ennek a kijáratánál egy lyuk van a padlóban, ide ess le, menj át a szobán, végül mássz ki az ablakon. A korláton mássz át, és ess le az eggyel lejjebbi emeletre, végül innen a földre (de halkan érkezz, mert itt van egy katona). Az előtted lévő kék reklámtáblát kapcsold le az OCP-vel, és lopakodj el előbb a katona, utána a teherautó mellett, és kanyarodj le balra. Ezen a hosszú romos úton nyugodtan végigrohanhatsz, nincs itt senki, a végén pedig itt is fordulj le balra. Itt van tőled jobbra a lezuhant repülőgép, de hogy odamehess a roncshoz, arra egy kicsit várnod kell, ugyanis vacakol a világítás. A lámpa egy ideig pislákol, aztán pár másodpercig egyáltalán nem világít, használd ki ezt az időt, hogy odamenj a roncshoz. Menj mellette végig a roncs árnyékában, így nem látnak meg. A bal oldali falnál fekszik a két pilóta, Lambert azt mondja, hogy nincs idő megmenteni a pilótákat, de ha száz százalékos értékeléssel akarod befejezni a játékot, akkor ezt is meg kell tenned. Fogd meg az egyikőjük testét, és menj el vele a repülő végéhez. Itt várd meg, hogy a világítás teljesen kialudjon, ekkor gyorsan a pilótával a válladon rohanj be a sikátorba, ahol jöttél, és tedd le a testét, itt biztonságban lesz. Utána várd meg, hogy újra kialudjon a fény, ekkor rohanj vissza a repülőhöz, és menj el mellette. Fogd meg a másik pilótát, és ugyanezzel a módszerrel mentsd meg őt is. Utána menj vissza oda, ahol volt a két pilóta teste, ugyanis itt bal oldalt van egy függőleges cső. Erre mássz fel. Itt fent van az utolsó radar, ezt is kapcsold ki a szokott módszerrel. Utána menj a tető széléhez, és innen mássz át a tető mellett lévő útra, és ezen rohanj végig. A legvégénél állva robbantsd fel a maradék repeszgránátjaiddal a tankot, ha száz százalékos értékelést akarsz kapni. Utána ugorj fel a drótkötélre, és csússz át vele a túloldalra. Itt mássz fel egymás után a két létrára, és a tetején nyomd meg az „interakció" gombot, hogy hívd a légi támadást.

A pálya küldetései:

Elsődleges feladatok:

- Találj, és szerezz meg adatlemezeket az NDT-től - Teljesítve
- Faggass ki egy speciális ügynököt - Teljesítve
- Juss ki a tetőre, hogy átadd az adatokat az EA-6B - Teljesítve
- Juss el az EA-6B roncsához - Teljesítve
- Akadályozd meg, hogy megszerezzék az információkat az EA-6B-ről - Teljesítve
- Hívj légi támadást az EA-6B roncsaira - Teljesítve

Másodlagos feladatok:

- Vizsgálj meg egy mozgó irányító központot - Teljesítve

Alkalomhoz kötődő feladatok:

- Állítsd le az észak-koreai propagandát - Teljesítve
- Kapcsold ki a mozgatható radarokat - Teljesítve
- Szerezz információt az UAV-ról - Teljesítve

Bonusz feladatok:

- Mentsd meg az EA-6B pilótáit - Teljesítve
- Robbants fel két észak-koreai tankot - Teljesítve

A pálya statisztikái:

- Küldetés neve - Souel
- Játékidő - (nem számít bele az értékelésbe)
- Hányszor fedeztek fel - 0
- Kiütött ellenfelek - 1
- Megsebesített ellenfelek - 0
- Megölt ellenfelek - 0
- Kiütött civilek - 0
- Megsebesített civilek - 0
- Megölt civilek - 0
- Hány hullát találtak meg - 0
- Hány riadót fújtak - 0
- Összesítés - 100%

IV.2.9. Bathhouse

Az első, és fő feladatod az, hogy bejuss a fürdőházba, de Redding már szinte kezdéskor továbbítja feléd az első részben megismert Frances Coen kérését, hogy segíts a fürdőház telefonvonalát elvágni. Az első forduló után egy férfi szereli jobb oldalon a telefont, de mivel túl nagy a fény, nézz fel, ugyanis nagyon magasan van egy lámpa, ezt az OCP-vel iktasd ki. Ha a férfi ezután se mozdul el a telefontól, akkor egy füttyentéssel csalogasd el onnan, és amíg a zaj forrását keresi, addig állj a telefon mellé, és nyomd le az „interakció" gombot, majd mielőtt visszakapcsolna a lámpa, gyorsan bújj be a lépcső korlátja mögé. Ha visszakapcsol a lámpa, akkor állj fel, és innen kapcsold le újra. Menj tovább, de ahogy meglátod a két feléd közelítő őrt, azonnal rohanj a jobb oldali falhoz, ugyanis vacakol a világítás, hol világít a lámpa, hol nem. Szerencsére az őrök előre fókuszálnak igazán, úgyhogy ha a falhoz tapadsz, nem vesznek észre. A következő lámpát az OCP-vel kapcsold le, és menj az út végére, ahol a földön van egy lyuk, ebbe ugorj be, és odalent menj végig. A végén mássz fel a létrán, a tetején nyisd ki a csapóajtót, majd mássz ki.

Menj jobbra, így elérsz egy olyan szobába, ahol messze tőled egy őr megy a fal felé. Kezdj el rohanni felé, mint egy őrült, mivel a lámpakapcsolót vette célba, de ha nagyon gyorsan rohansz, akkor beérsz a szoba végére, mielőtt felkapcsolná a lámpát, úgyhogy nem vesz észre, amikor leül a székre. Azért biztos, ami biztos az OCP-vel kapcsold le az ajtó felett lévő lámpát, hogy biztonságban átmehess az ajtón. Menj tovább, a következő teremben bal oldalt

üldögél egy őr, de előtted van két láda, úgyhogy ezek mögött el tudsz menni úgy, hogy az őr nem vesz észre. A második ládának menj el a végére, és innen kapcsold le a világítást, majd amíg az őr téged keresgél, addig menj be a veled szemben lévő ajtón. Itt menj végig a kis folyosón, a végén pedig nyiss be az ajtón. Itt egy őr ül tőled balra egy széken, egy másik pedig járőrözik körbe a teremben. Várd meg, hogy ő hátat fordítson neked, ekkor indulj el jobbra, és a fal mellett menj körbe a termen, egészen el a terem sarkában lévő ajtóig. Ezen nyiss be, és az ajtó mellett lévő szellőzőn mássz be, majd kússz rajta végig. Menj át a függönyökön, de itt azonnal búj be jobbra, a sarokba, hogy a két őr ne vegyen észre. Vedd elő az EEV-t, és nézz bele a veled szemben lévő számítógépbe (természetesen ne a monitort nézd meg, hanem a gépházat, ami az asztal alján van). Olvasd el az e-mailt, ha akarsz, akkor nézz bele a kamerába, utána hekkeld meg a számítógépet, így ezután ki tudod kapcsolni a kamerákat. Nemsokára a két őr kimegy a teremből, az egyik kimegy a nagy ajtón, a másik pedig felmegy a lépcsőn. Az utóbbit kövesd fel az emeletre. Idefent az OCP-vel kapcsold le a következő lámpát a folyosón, hogy észrevétlenül eljuthass a végére, ahol az utolsó lámpát is kapcsold le az OCP-vel. A lámpa melletti ajtó kódját nem tudod, úgyhogy ezt az ajtót fel kell törnöd, ezért kockáztatnod kell. Vagy megpróbálod az ajtó zárját olyan gyorsan meghekkelni, hogy bejutsz a szobába, mielőtt a lámpa visszakapcsol, vagy megvárod, hogy a járőröző őr a folyosó másik végre menjen, és ekkor kilövöd a lámpát, ezzel kockáztatva azt, hogy az őr meghallja a lövést,és hátrajön megnézni, hogy mi történt. Ez önmagában nem is lenne olyan nagy probléma, de ha észreveszi a lövésnyomot a lámpán, akkor zseblámpával kezd el kutatni utánad, úgyhogy ebben az esetben talán akkor úszhatod meg a lebukást, ha az előző ajtóval szemben lévő fal mögé bebújsz. Ha a férfi megunta a keresgélést, akkor hekkeld meg az ajtót.

Odabent a szobában vizsgáld meg az asztal melletti fiókokat, ebből megszerezve a szükséges információt. A másik falon van egy szellőző, ebbe mássz be, és kússz rajta végig. A szellőzőben való mászás közben kiderül, hogy a terepen vannak I-SDF katonák is, azt kéne kideríteni, hogy ők mit keresnek itt. Mássz ki a szellőzőből, és menj az emeletes ágy jobb oldalára. Innen az EEV-vel mérd be a számítógépet, amin az egyik őr dolgozik, és lépj be a számítógépbe. Így belenézhetsz az egyik kamera által mutatott képbe, és információt szerezhetsz arról, hogy miért van itt az I-SDF.Az információ megszerzése után mássz vissza a szellőzőn keresztül az előző szobába, és menj ki a folyosóra. A tőled jobbra lévő ajtón nyiss be (ha az őrök a környékeden keresgélnek, akkor OCP-vel iktasd ki a lámpát az ajtónál), majd bentről csukd be az ajtót (de idebent nagyon halkan mozogj, mivel egy civil alszik az ágyon). Kapcsold le az OCP-vel a lámpát, utána mássz ki az ablakon. Kapaszkodj a kis tető fölé, és itt ereszkedj le. Várd itt meg, hogy lent az őr bemenjen az üvegajtó mögé. Ha bement, menj utána, és kövesd jobbra, és menj vissza egészen a recepciós teremig. Itt fordulj le balra, és menj végig a fal mellett, így elhaladsz annál az ajtónál is, ami abba a szobába vezet, ahol a szellőző van, de te menj tovább, és a következő ajtón lépj be. Menj egyenesen tovább, így bejutsz abba a terembe, ahol a fürdőzők szekrényei vannak. Itt van egy őr, és el is tudnál hátul lopakodni mögötte, csakhogy az őrrel szemben egy nagy üveg van, úgyhogy azon akkor is észrevenne, ha mögötte lopakodsz. Úgyhogy az OCP-vel altasd el a lámpákat, amik a tükör felett vannak, és lopakodj át az őr mögött a fürdőszobába, innen pedig menj ki a folyosóra.

A bal oldalon úgy néz ki első ránézésre, hogy nem lehet továbbmenni, csakhogy a sárga kordon elszakad, ha átmész rajta, és az utána lévő falat átvághatod a késsel, így bejutsz a medencéhez. Nézz jobbra, ott van egy lámpa, ezt az OCP-vel kapcsold le, és itt menj végig, el a létrához. Ezen mássz fel, és menj idefent végig, a két beszélgető őr fölé. Innen az őröket a sarokból megvilágító reflektort kapcsold le az OCP-vel, és halkan ugorj le a padlóra. A sarokban van a második telefonvonal, sétálj oda, és az „interakció" gombbal bütyköld meg. Utána gyorsan gyere ki a teremből, mielőtt visszakapcsolna a lámpa. Menj végig a folyosón, és menj be a hideg fürdőzőbe. Itt két őr beszélget, majd utána elkezdenek járőrözni. A bejárat mellett jobbra egyből van egy lámpa, ezt iktasd ki az OCP-vel, utána a fürdő mögött nyugodtan végig tudsz lopakodni a termen, hogy a másik oldalon kigyere az ajtón. A következő terem a gőzfürdő, itt csak egy őr őrködik, viszont a terem túlsó végében van egy automata gépfegyver, ami azonnal elkezd rád lőni, ahogy a közeledbe ér, ezért más utat kell találnod. Amikor az őr a másik oldalában van a teremnek, akkor menj balra, és az első gőzfürdő mellett tekerd el a szelepet, hogy jól gőzöljenek a fürdők, ezután mássz is be a melletted lévőbe, és halkan osonj benne végig, utána a falon keresztül mássz át a másik fürdőbe. Ezen is menj végig guggolva, és a végén, amikor kimászol, pont az automata gépfegyver kezelőjéhez érkezel. Kapcsold ki a gépfegyvert, utána várd meg, hogy a járőröző férfi hátat fordítson neked, ekkor lopakodj ki a teremből. Menj egyenesen tovább, amíg el nem jutsz a recepcióhoz. A recepciós asztalnál van a harmadik telefonvonal, ezt is bütyköld meg, így teljesíted ezt a feladatod is. Indulj el a folyosón, de ott hirtelen bekanyarodik egy éjjellátó készülékkel felszerelt őr, szóval ellene az se hatásos, ha lekapcsolod a lámpát. Gyorsan búj be a recepciós asztal mögé, és itt várd meg, hogy az őr eljöjjön a folyosón egy ideig. Utána visszafordul, ekkor kezd el követni. A folyosó után az elfordul balra, de te inkább jobbra menj, be a fürdőszobába. Innen gyere ki, és a folyosón menj el a kanyarig. A folyosó végén egy őr álldogál, és mivel nem igazán áll szándékában elmenni onnan, ezért a falhoz tapadva búj be a papírfal mögé, és itt menj végig. Miután kiértél, egy füttyentéssel érd el, hogy az őr elinduljon visszafele a folyosón, ahonnan te jöttél, és ha úgy érzed, hogy elég messze van, akkor fordulj le balra, és menj végig ezen a folyosón, de persze a sötét részen, hogyha visszatérne az őr, akkor se vegyen észre. A folyosó jobb oldali falánál lesz egy ajtó, ezen menj ki. Itt a sötétben elbújva várd meg, hogy a két férfi befejezze a beszélgetést, utána elmennek járőrözni. Miután elmentek, menj át a víz túloldalára a kis fahídon, és menj be a kis üvegházba, a növények közé. A túloldalon van egy szellőző a falon, ebbe mássz be, és kússz rajta végig. A végére érve meglátod Shetland-et három I-SDF-es emberrel, és a beszélgetésükből kiderül, hogy az I-SDF nem azért van itt, hogy megölje Shetland-et, csak megbeszélést tartanak. A megbeszélés után végül Shetland lövi le mindhárom férfit, majd elmenekül, te pedig megkapod a parancsot, hogy öld meg Douglas Shetland-et...

Miután Shetland elmegy, vedd elő az EEV-t, és mérd be vele a hullánál hagyott laptopot, hogy elolvashass belőle egy e-mailt. Utána, mivel a rácsok miatt itt nem tudsz kimenni a szellőzőből, kússz vissza az elejére, és mássz ki ott. Menj ki a növények közül a víz-

hez, és rohanj a szellőzőlyukhoz, ami a víz túloldalán van. Mássz át rajta. Amikor a túloldalt kijössz, tőled balra harcolnak egymással Shetland emberei és az I-SDF-esek, de te ne törődj velük, csak menj tovább. Amikor kiérsz a folyosóra, akkor fordulj le balra, és menj be a fürdőszobába. Rohanj tovább a folyosón, tőled balra ismét tűzharcot látsz, de te menj tovább, és menj be a jobb oldali szobába. Ha akarod, itt gyógyíthatod magad, utána indulj el jobbra szép lassan, ugyanis a falon van egy mozgásérzékelő akna, ezt hatástalanítsd.

Menj tovább szép lassan. A következő teremben, ahova most érkeztél, három éjjellátó készülékkel felszerelt őr lesz, de nem kell megijedni, ha követed ezt a taktikát, simán áthaladhatsz rajtuk a lebukás veszélye nélkül. Először is, végig jobb oldalon menj, és használd a fedezékeket, így az őrök nem fognak észrevenni. Utána vedd elő a füstgránátot, mivel a füstben mozgó egyéneket éjjellátóval se lehet észrevenni, és dobj egyet az ajtó felé, de ne túl erőset, hogy körülbelül a folyosó felénél leessen. Fuss bele a füstbe, és innen dobj egy újabb gránátot rögtön az ajtó elé, így gyorsan oda tudsz rohanni az ajtóhoz úgy, hogy egyik őr se vesz észre. Utána menj tovább a folyosón, de még mindig nagyon lassan, ugyanis a falon a saroknál lesz egy újabb mozgásérzékelő akna, hatástalanítsd ezt is, és menj tovább.

Ekkor új feladatot kapsz, ugyanis Shetland bombákat helyez el, amik az egész fürdőházat fel fogják robbantani, úgyhogy ezeket hatástalanítanod kell, mielőtt elkapod Shetland-et. Megnyugtatlak, a játék egyik legnehezebb része következik. Mássz át a korláton, utána ess le, és menj jobbra, majd le a lépcsőn. Utána ismét menj jobbra, és guggolva menj be a csövek alá, hogy hatástalaníthasd a bombát. Utána menj vissza a lépcsőhöz. Vedd elő az SC-20K-t, és rakj bele sokkoló töltényt. Célozd be az előtted lévő éjjellátó készülékes férfit, és kábítsd el a sokkolóval. Utána rohanj oda a testéhez, amit megfelelő helyre kell juttatnod, nehogy megtalálják, és ez miatt veszítsd el a száz százalékos értékelésed. Mondjuk vidd a csövekhez, ahol az első bombát hatástalanítottad, és dobd le oda. Utána menj fel a lépcsőn, és menj körbe jobbra, végül ugorj le a veled szemben lévő korlátról. Itt van a második bomba, hatástalanítsd ezt is. Ezután várd meg, hogy az őr elinduljon jobbra, ekkor mássz fel a kis útra, és lődd le őt is sokkoló tölténnyel. Ezután célozz oda, ahonnan jöttél, hogy hatástalanítsd a második bombát, ugyanis innen nemsokára jön egy újabb őr. Ahogy meglátod, lőj belé is egy sokkolót. Ezután rohanj oda, ahol a másik őrt lelőtted, és nézz balra. Ott van a harmadik bomba. Rohanj oda hozzá, és hatástalanítsd, ezzel teljesítve a feladatod. Utána célozz arra az ajtóra, amin Shetland kiment. Nemsokára ezen belép egy őr, ahogy megteszi, lődd le sokkolóval. Utána rohanj az ajtóhoz, lépj be rajta, és mássz fel a létrán. Menj be a következő ajtón. Itt van Shetland. Miután beszélt hozzád, és letette a fegyverét, döntened kell. Vagy lelövöd a fegyvertelen barátod, viszont így könnyebb lesz a dolgod az utolsó küldetésnél, vagy meghagyod az életét, ezzel kockáztatva, hogy az utolsó missziód még nehezebb lesz.

A pálya küldetései:

Elődleges feladatok:

- Juss be a fürdőházba - Teljesítve
- Tudd meg, ki Shetland kapcsolata - Teljesítve
- Hallgasd ki Shetland találkozóját, mielőtt az I-SDF megöli őt - Teljesítve
- Hatástalanítsd Shetland bombáit - Teljesítve
- Öld meg Shetland-et - Teljesítve

Másodlagos feladatok:

- Tudd meg, ki adta az I-SDF-nek a parancsokat - Teljesítve

Alkalomhoz kötődő feladatok:

- Vágd el a fürdőház telefonvonalait - Teljesítve

Bonusz feladatok:

- Hekkeld meg Shetland számítógépét - Teljesítve

A pálya statisztikái:

- Küldetés neve - Bathhouse
- Játékidő - (nem számít bele az értékelésbe)
- Hányszor fedeztek fel - 0
- Kiütött ellenfelek - 4
- Megsebesített ellenfelek - 0
- Megölt ellenfelek - 0
- Kiütött civilek - 0
- Megsebesített civilek - 0
- Megölt civilek - 0
- Hány hullát találtak meg - 0
- Hány riadót fújtak - 0
- Összesítés - 100%

IV.2.10. Kosubo Sosho

Az utolsó küldetés persze mit sem érne külön nehezítés nélkül, úgyhogy a misszió alatt nem ölhetsz meg senkit (bár akik a száz százalékos végigjátszásra hajtanak, azok ezt már megszokhatták).

Menj el a sötétben az egyetlen nagy ajtóhoz, és vedd fel a hőlátó szemüveged. Odaát van pár katona, várd meg, hogy elmenjenek kinyitni az ajtót a baloldalon lévő kapcsolóval. Ekkor menj be, és indulj el jobbra. Itt van egy kapcsoló, ezzel lekapcsolhatod a világítást. Lopakodj el a sarokhoz, és vedd elő a pisztolyt. Váltsál oldalt (mármint hogy melyik kezedben legyen a pisztoly), mert így egyszerűbb lesz hatástalanítani az itt lévő kamerát. Menj a zárt ajtóhoz, mielőtt visszakapcsol a kamera, és nyisd ki álkulccsal. Mássz fel a lépcsőn.

Menj végig a kis úton, a végén pedig mássz be a szellőzőbe, és mássz át rajta, de még ne gyere ki a végén, ugyanis itt van egy őr, de pár másodperc múlva elindul, ezt várd meg, ekkor gyorsan mássz ki, és kezd el követni. Mielőtt a sarokhoz érnél, vesd neki a hátad a falnak, és így menj el a sarkon. Az őr elkezdi nézni magát a tükörben, úgyhogy ha megpróbálnál mögötte ellopakodni, azt egyből észrevenné, úgyhogy várd meg, hogy elinduljon, és kövesd tovább. A következő teremben egyszerűen menj el az asztal bal oldalán, így senki sem fog észrevenni, így menj át a túloldalra, és bújj el a sötétben. Az OCP-vel kapcsold le a túloldalon lévő lámpát, hogy elég sötét legyen ahhoz, hogy észrevétlenül fölmehess a lépcsőn a legfelső emeletre. Odafent lesz egy őr, de nyugodtan ellopakodhatsz mögötte, túl sötét van ahhoz, hogy észrevegyen téged.

Menj végig a folyosón, egészen addig, amíg el nem éred a virágokat. Itt veled szemben van egy kis szellőző, mássz be rajta, és

kússz végig. Ebben a teremben van két amerikai, és egy japán tiszt. Várd meg, hogy utóbbi elmenjen, utána lopakodj el a virágokhoz, az amerikai tisztek mögé. Menj át a másik oldalra, és itt beszélj az amerikaiakkal. Ezzel két új elsődleges feladatot is kapsz, el kell jutnod a „War Room"-ba, ugyanis a védelmi erők vezetői ott tartanak egy biztonsági megbeszélést, amit fel kell venned a lézermikrofonnal. A terem ajtaját a fő szerverszobából lehet kinyitni. Lopakodj vissza a kis szellőzőhöz, mássz be rajta, és kússz vissza arra, amerről jöttél. Menj vissza balra a váróba. Itt ugorj át a veled szemben lévő rácson, és háromszor egymás után essél le egy-egy szinttel lejjebb, míg a földszintre nem érsz.

Menj be az újonnan kinyitott ajtón, ami veled szemben van. Indulj el jobbra, és itt kapcsold le a világítást. Utána menj a jobb oldali mozgólépcsőhöz, és menj ezzel le. Itt lent van három őr, akik éppen beszélgetnek. Mivel nem halálos fegyvereik vannak, ezért ha felfedeznek, akkor se tudnak megölni, viszont ha elkapnak, akkor azzal elveszted a száz százalékos értékelést, hiába csináltál eddig mindent tökéletesen a játék során. Várd meg, hogy befejezzék a beszélgetést, utána az OCP-vel iktasd ki a felettük lévő kamerát. Indulj el jobbra, és itt ugorj át a korláton. Innen az EEV-vel be tudod mérni, és utána meg tudod hekkelni az ajtó retinaszkennerét. Miután a retinaszkenner meghekkelésével kinyitottad az ajtót, lopakodj oda, és nyiss be. Idebent menj végig a bal oldalon, a sötétben. A jobb oldalon lesz egy ajtó, de mivel ez be van zárva, nem tudsz bemenni, úgyhogy menj végig a folyosón, és menj be az ott lévő ajtón, de ezt előbb meg kell hekkelned, hogy átjuthass rajta.

Ebben a teremben két kamera is van, úgyhogy figyelj oda. Az éjjellátó szemüveggel figyeld, hogy merre néznek a kamerák, és ha éppen egyik se néz az ajtó felé, akkor rohanj be azon, és utána azonnal búj el a jobb oldalon lévő szerver mögé. Itt ismét várd meg, hogy a kamerák az ellenkező irányba nézzenek, utána hatástalanítsd az OCP-vel a feletted lévő kamerát. Így már nyugodtan oda tudsz menni a számítógéphez, amivel ki tudod nyitni a War Room ajtaját. Ezután menj vissza az előző terembe, várd meg, hogy a kamerák az ellenkező irányba nézzenek, utána rohanj ki, és menj oda, ahol a retinaszkennert meghekkelted. Itt búj el a lépcső alá. Amikor az őrök hátat fordítanak neked, menj fel a lépcsőn, odafent pedig azonnal menj jobbra. Utána menj át a nagy ajtón, ami a War Room-ba vezet.

Itt először várd meg, hogy az őr elsétáljon a folyosó másik végére, és itt megforduljon. Indulj el előre a folyosón (maradj a jobb oldalon, a fal mellett), és amikor a kamera közelébe érsz, iktasd ki azt az OCP-vel, így most van egy kis időd, hogy átmenj a túloldalra az őrt követve, utána búj el itt a sötétben. A jobb oldalon van egy szellőző, erre fel tudsz ugrani. Odafent van egy kis járat, amin csak kúszva férsz át, mássz be, és kússz végig. Innen az EEV-be szerelt lézermikrofonnal vedd fel Otomo, és a többi tábornok beszélgetését, ezzel teljesítve az egyik főküldetésed, de ne aggódj, kapsz újabbakat, de ezt elég gyorsan teljesíteni lehet. Csak vedd elő újra az EEV-t, mérd be vele a tábornokok laptopját, és lépj be rá az EEV segítségével, ezzel meg is oldottad a következő főküldetést. Ekkor megjelenik pár katona, akik meg akarják ölni Otomo-t, de végül megölik őket, te pedig újabb főküldetést kapsz, el kell pusztítanod Otomo szervereit. Menj vissza a kis szellőző elejére, ahol bemásztál, és mássz ki belőle. Ugorj le halkan a bal oldalra, és maradj is ott. Itt várd meg, hogy az őr megálljon a War Room közelében, utána iktasd ki az OCP-vel a kamerát. Ezután nagyon gyorsan menj át a túloldalra, és menj be az ajtón, ami automatikusan kinyílik, ahogy a közelébe mész. A túloldalon van két őr, várd meg, hogy elmenjenek, utána menj be jobb oldalt a liftbe, és menj le vele a földalatti szintre.

Amikor félúton vagy a lifttel az megáll, de nincs semmi probléma, juss ki belőle a padlónál, utána Sam megkapaszkodik a lift aljában. Így lógva mássz el a falig, és ötször ess lejjebb egy-egy szinttel, végül leérsz az aljára. Lambert ekkor szól, hogy Otomo-t élve kell elkapnod, ráadásul csak három perced van rá, de legalább mindenki másra nézve ötödik szabadságot kapsz, tehát bárkit megölhetsz (de persze akik az egész játékot idáig gyilkolás nélkül hozták el a száz százalék reményében, azok már bírják ki ezt a három percet).

Ugorj fel a másik oldalra, és menj körbe a saroknál a bal oldalon. Osonj el az őrökhöz, akik itt állnak, majd telepítenek egy mozgásérzékelő aknát, és továbbmennek. Miután elmentek, hatástalanítsd az aknát, és menj be a következő ajtón, ezzel bejutva egy terembe, ami tele van lézerekkel, itt próbálj meg úgy végigmenni, hogy egy lézert sem érintesz, ugyanis ha ezt megteszed, egy automata fegyver azonnal megöl, hidd el, nem nehéz. Miután eljutottál a terem végébe, menj tovább az ajtón. Ebben a teremben van pár I-SDF őr, úgyhogy figyelj oda. Mássz át a korláton a jobb oldaladon, és menj át a túloldalra. Itt mássz fel a bal oldaladon lévő asztalra, és innen ugorj le, de úgy, hogy közben meg kell kapaszkodnod a magasabban lévő padlón, utána mássz fel. Ezután menj fel a lépcsőn, és menj körbe a saroknál, és lépj be az itt lévő számítógépbe, utána olvass el benne mindent, ezzel teljesítve egy bonusz feladatot is. Ezután helyezd el ide a robbanóanyagot, de még ne robbantsd fel, hanem először menj le a lépcsőn, és megint ugorj fel az asztalra. Amikor már biztonságban ülsz az asztalon, akkor detonáld a robbanóanyagot, ezzel elpusztítva a szervereket.

Persze a robbanásra az őrök felfigyelnek, és feléd fordulnak, de te csak indulj el arra, ahol bejöttél a terembe, és mássz át a korláton. Ezután menj jobbra, itt kinyitódott egy ajtó. Menj fel a lépcsőn, utána odafent jobbra. Állj a tükörrel szembe, hogy lásd Otomo-t. Miután beszélsz vele, a férfi megpróbál öngyilkos lenni, ami nem jó, hiszen neked élve kell elkapnod. Fordulj hátra, ott van pár szerver. Menj be a jobb oldali ajtón az üvegszobába, utána itt keress egy nyílást, ezen menj át. Menj tovább jobbra, végül ugorj fel. Rohanj Otomo-hoz, és mentsd meg. Ezután menj az ablakhoz, és tegyél le oda is egy robbanóanyagot. Sétálj el onnan, ugyanis tíz másodperc múlva robban.

A pálya küldetései:

Elsődleges feladatok:

- Ne ölj meg senkit - Megszakítva
- Beszélj az amerikai tisztekkel - Teljesítve
- Juss be a War Room-ba - Teljesítve
- Vedd fel a találkozót a War Room-ban - Teljesítve
- Használd a G-SDG tábornokok laptopját - Teljesítve
- Pusztítsd el Otomo I-SDF szervereit - Teljesítve
- Fogd el Otomo-t élve - Teljesítve
- Juss ki az egyetlen elérhető kivonási ponton - Teljesítve

A pálya statisztikái:

- Küldetés neve - Kosubo Sosho
- Játékidő - (nem számít bele az értékelésbe)
- Hányszor fedeztek fel - 0
- Kiütött ellenfelek - 0
- Megsebesített ellenfelek - 0
- Megölt ellenfelek - 0
- Kiütött civilek - 0
- Megsebesített civilek - 0
- Megölt civilek - 0
- Hány hullát találtak meg - 0
- Hány riadót fújtak - 0
- Összesítés - 100%

IV.3. Alternatív útvonalak

A második pályán Hugo Lacerda megölése után nem csak a kabinok felé mehetsz, hanem lemehetsz a lépcsőn is, amin az előbb feljöttél. Miután kiérsz a hajó külső részére, menj végig fel a lépcsőkön, innen elmehetsz egy másik lépcsőhöz. Várd meg, hogy az itt járkáló őr messzebb menjen tőled, utána menj fel a lépcsőn, innentől kezdve ugyanúgy juthatsz el a kivonási ponthoz, mint ahogy a végigjátszásban van.

A negyedik pálya kezdetén egy hosszú utcán kell feltűnés nélkül áthaladnod, ezt kétféleképp is megteheted. Az egyik a végigjátszásban leírt mászásos mód, de a pisztolyodnak köszönhetően a klasszikus módon is átjuthatsz az őrökön (és itt nem a gyilkolásra gondolok). Lopakodj el a katona mellett, de ezúttal lopakodj végig az úton, és állj meg a konténer mögött. Ennek a túloldalán két katona kezd el beszélgetni, ha befejezték, akkor vedd elő a pisztolyod, és ennek az OCP-jével iktasd ki egy kis időre az előtted lévő reflektort, és mielőtt bárki is visszakapcsolná azt, közepes sebességgel lopakodj be az épület fala mögé.

A hatodik pályán egy fürdőszobában találsz két szellőzőt. A végigjátszásban azt írtam, hogy a jobb oldalin menj, mivel itt gyorsabban tovább juthatsz, de ha megsérültél, vagy fogyóban a lőszered, akkor menj a bal oldali szellőzőn, ugyanis ennek a túloldalán van kis lőszer az asztalon, és a szoba másik oldalában egy elsősegélydoboz. Ha ezeket felvetted, akkor gyere ki az eltolható ajtón, ezzel ugyanoda jutva, mint ha a jobb oldali szellőzőn kúsztál volna végig.

A hetedik pályán a rakétát kétféle módon is meg lehet közelíteni. Miután meghekkelted a zenét hallgató őr számítógépét, ne menj le a lépcsőn, hanem menj vissza a raktárba. Az árnyékban megbújva várd meg, hogy az őr megálljon valamelyik oldalon neked háttal, ekkor az OCP-vel hatástalanítsd a kamerát, utána lopakodj át a polcok másik oldalára. Itt a sarokban van egy csapóajtó, ezt nyisd fel, és ugorj le. Odalent van egy kis szűk járat, amiben csak kúszva férsz el, úgyhogy nyomd le az „interakció" gombot. Mássz rajta végig, és a túloldalon gyere ki, így a rakétát tartó teherautó alá jutottál. A két őr is feletted van, idelent várd meg, hogy befejezzék a beszélgetést, utána a hőlátó szemüveggel kövesd a mozgásukat. Miután az egyik őr leült a székre, a másik pedig megállt a lépcsőnél, háttal a rakétának, akkor mássz fel a létrán. Kerülj meg a teherautót, a kapcsoló mellett állva nyomd le az „interakció" gombot, utána innen folytasd a végigjátszásban leírtak szerint.

IV.4. Fegyverek és kütyük

IV.4.1. 5.56 mm SC-20K AR

Ez a hangtompítóval, távcsővel, és egy negyvenmilliméteres gránátvetővel felszerelt géppuska az igazán lopakodó lelkületűek által közel nem lesz annyit használva, mint az eddigi részekben, pedig még új képességeket is kaptak, nem mintha eddig nem lett volna elég spéci fegyver. Természetesen lámpák és kamerák kilövésére már nem fogod annyira használni, hiszen nagyon hangos, ráadásul ha igazán rejtett akarsz maradni, akkor emberéletek kioltására se fogod használni, mivel a pisztoly halkabb nála, úgyhogy csak azok ellen érdemes használni, akik nagyon messze vannak, ezért a pisztollyal, aminek nem túl nagy a hatótávolsága, nem lőheted le őket. Az SC-20K használható pontos lövések leadására igazi lopakodó fegyverként, vagy ha a helyzet úgy hozza, hogy több emberrel kell felvenned a harcot, akkor átállítható sorozatlövő módra a „Rate of fire" gomb használatával. Az igazán pontos lövések érdekében beleépítettek egy távcsövet is, amit a „zoom in" gombbal használhatsz. A távcső használata közben a fegyver nagyon imbolyog, ezért a „másodlagos tűz" gombbal vissza kell tartanod a lélegzeted, amíg lőni akarsz (természetesen a lélegzeted nem tudod örökké visszatartani, ezt egy csík jelzi ilyenkor a képernyő bal felén). Ha becéloztad a célpontot, az „elsődleges tűz" gombbal indíthatod útjára a halálos pontosságú golyót. Az optikájával már nem lehet annyira közelíteni, mint az eddigi részekben, de már fel tudsz rá szerelni három különböző kiegészítést. Az első, és talán legfontosabb a Sniper Attachment, tehát a mesterlövész kiegészítés, ami a puska alapból elég kezdetleges optikáját bővíti ki. Ennek köszönhetően sokkal távolabbra ráközelíthetsz, így igazi orvlövészként láthatatlanul, nagy távolságból gyilkolhatsz. A második kiegészítés a gyilkolni szeretők kedvence lesz, hiszen a nevéhez híven a Shotgun Attachment-tel igazi sörétes vadászpuskát készíthetsz az SC-20K-ból. Ezt a kiegészítést használva a puska csak közelről lesz igazán hatásos, hiszen a shotgun-nak nem túl nagy a lőtávolsága, de a közelről meglőtt ellenfelek valószínűleg azonnal belehalnak a sebeikbe, így nem muszáj a pontos fejlövésre menned. A harmadik kiegészítés a Foregrip Attachment. A különböző kiegészítések között az ehhez tartozó gombbal tudsz válogatni, de csak akkor, ha a puska a kezedben van. És ha ez nem lenne elég, az SC-20K-hoz különböző speciális töltényeket is használhatsz. Ezek használatához nyisd meg az Inventory-t, és válaszd ki valamelyik töltényt, miután kiválasztottat az SC-20K-t. Ekkor a puska képe mellett a képernyő jobb alsó sarkában megjelenik a töltény képe, amit a „másodlagos tűz" gombbal használhatsz. A speciális töltények a következők:

IV.4.1.1. Ring Airfoil

Ez a fémgyűrű ugyanarra a célra használható, mint a füstgránát, vagyis az ellenfél pár másodpercre való cselekvésképtelenné tevése. A gumilövedékkel nem lehet embert ölni, viszont ha valakit nagyon közelről találnak el vele, az egyből elájul. Távoli lövések esetén a célpont pár másodpercig szédeleg, ekkor oda lehet rohanni hozzá leütni, vagy elkapni. Leginkább akkor hasznos, amikor egy felfegyverzett ellenfelet kell úgy elkapni, hogy eszméleténél legyen, ha mondjuk retinaszkenner használatára akarjuk rávenni, éppen ezért a száz százalékos végigjátszásra hajtók is nyugodt szívvel használhatják néha, hiszen ha olyan embert kapsz el, akit ki kell faggatnod, vagy kényszerítened kell egy gép használatára, az nem ront a statisztikádon.

IV.4.1.2. Sticky Shocker

Ennek a sokkoló lövedéknek ugyanaz a rendeltetése, mint az előbb említett acélgyűrűé, vagyis olyan célpontok hatástalanítása, akiket nem szabad megölni. A sokkoló lövedék által megrázott célpont azonnal elájul, és jó ideig nem kel fel, tehát ezt a lövedéket nem szabad olyan célpontra használni, aki nem veszítheti el az eszméletét, és ha száz százalékos értékeléssel akarod végigvinni a játékot, akkor ne nagyon használd, hiszen az ezzel elkábított ellenfelek ugyanúgy rontják a statisztikát, mint a leütött őrök/civilek.

A Launcher kiegészítéssel használható lövedékek:

IV.4.1.3. Sticky Camera

A kamerákkal a lebukás veszélye nélkül tekinthetsz be számodra elérhetetlen helyekre, sarkok mögé, ráadásul kémkedés közben tudsz zoom-olni is, és ha nem elég jók a fényviszonyok, még az éjjellátó és hőlátó funkciót is bekapcsolhatod. Ha minden szükséges információt megszereztél a környezetedről, a kamera szemszögéből az „elsődleges tűz" gombbal tudsz kilépni. Nevéhez híven a kamera öntapadó, tehát falakra, plafonra is kilőheted, ezzel még tovább tágítva a látóteret (például egy tetőre jól kilőtt kamerával akár egy egész szobát is végignézhetsz feltűnés nélkül). Használat után megkeresheted, és elrakhatod a kilőtt kamerát, így később újra fel tudod használni.

IV.4.1.4. Gas Grenade

Az új gázgránát a sajnálatos módon eltűnt elterelő kamera hiányát próbálja kicsit könnyíteni. Ez a gránát ugyanis robbanás után altatógázt bocsát ki, amitől a közelében lévők mindannyian azonnal elájulnak, így gyilkolás nélkül hatástalaníthatsz egyszerre több embert, de természetesen a statisztikádba minden így elaltatott ember bekerül kiütött civilként vagy ellenfélként, úgyhogy ha jó statisztikát akarsz elérni, akkor ennek a használatát sem szabad túlzásba vinni. Miután a gáz terjengeni kezd, vigyázz, nehogy belemenj, ugyanis te nem alszol el tőle, viszont amíg a füstben tartózkodsz, folyamatosan veszted az életed.

IV.4.2. Flash Grenade

A villanógránáttal egy időre gyorsan meg tudsz vakítani és süketíteni több ellenfelet is egyszerre, ezzel egy kis időt nyerve a meneküléshez, vagy a gyors leölésükhöz (és még az se baj, ha véletlenül te is bekerülsz a robbanás hatósugarába, hiszen a hőlátó szemüveget felvéve te még mindig látod az ellenfeleket). Sajnos a zavarógránáthoz hasonlóan ez is nagyon hangos, szóval ha nem ölsz meg minden elvakított ellenfelet nagyon gyorsan, vagy nem sikerül vele elvakítanod mindenkit, akkor szinte biztos, hogy valaki riadót fog fújni. Ez a fegyver még kevésbé hatásosan használható, mint az előző részben, mivel a statisztikával nem törődők inkább a gázgránátot preferálják, és lássuk be, sokkal egyszerűbb és takarékosabb módszer egy robbantással megölni az összes ellenfelet, mint egy robbanással megvakítani őket, és utána még rengeteg lőszert elhasználni a leölésükre. Azok pedig, akik száz százalékos végigjátszásra hajtanak, érthető okokból nem fogják használni, hiszen ha csak megvakítják az ellenfeleket, és nem ölik meg azokat, akkor ahogy a gránát hatása elmúlik, szinte biztosan riadót fújnak, ezzel pedig el is van rontva a száz százalék. Viszont van egy-két pálya, ahol nincs riasztórendszer (Cargo Ship, Hokkaido), ezeken a pályákon talán van értelme használni.

IV.4.3. Smoke Grenade

A füstgránátot az előző részekkel ellentétben már nem az SC-20K-val tudod kilőni, hanem kézzel kell eldobnod, de ettől függetlenül nagyon hasznos fegyver maradt, talán még hasznosabb, mint eddig. A füstgránátnak akkor veheted nagy hasznát, ha az adott küldetésben nem gyilkolhatsz, viszont több ellenfeled kéne egyszerre hatástalanítani. A füstgránátot közéjük lőve vakító gáz veszi őket körül, amitől nem látnak, könnyezni kezd a szemük, és köhögni kezdnek, ezáltal teljesen védtelenné téve őket. Ez alatt a pár másodperc alatt teljesen ki vannak szolgáltatva neked, leütheted, elkaphatod, lelőheted őket, de siess, mert a gáz hatása nem tart sokáig. Persze ez a hatása az igazán lopakodva játszó játékosoknak nem ér semmit, csakhogy a füstgránáttal saját magad is elrejtheted. Ha valahova eldobsz egy gránátot, és utána befutsz az általa okozott füstbe, akkor még az éjjellátó készüléket használó őrök se fognak észrevenni. Persze a füst feltűnik nekik, de nem fújnak azonnal riadót, hiszen nem téged látnak meg, csak gyanakodva elindulnak körülnézni, ezzel megmentve a száz százalékos értékelésed.

IV.4.4. Frag Grenade

A repeszgránát az egyik legfontosabb életmentő eszköz a játékban, gyakran előfordulhat, hogy olyan nagy ellenállásba ütközöl, ami ellen nem tudsz mit kezdeni, akkor egy jó helyre dobott repeszgránát akár két-három ellenfeled is eltehet láb alól, így könnyedén megmenekülhetsz szorult helyzetekből, például amikor több zsoldos beszorít egy kis szobába. A repeszgránátot csak az „Assault" felszerelést választva tudod használni, kivéve a Seoul-i pályán, ahol egy ládát találhatsz, mivel kell a tankok felrobbantásához.

IV.4.5. Wall Mine

A falra tapasztható akna a legalattomosabb fegyver a játékban. Kisméretű, tehát szinte alig észrevehető robbanóeszköz, amit a nevéhez híven a falra kell kirakni. Az akna mozgásérzékelő, tehát ha valaki elhalad mellette, akkor azonnal működésbe lép, hatalmas detonációt okozva. Ha valahol körülötted van egy kiélesített faliakna, arra halk csipogás figyelmeztet. Ezután már könnyű megtalálni az aknát, ugyanis felváltva villog rajta egy zöld, és egy piros led, ráadásul a hőlátó szemüveg és az EMF is más színnel jelöli, mint a falat, amire fel van tapasztva. Ha hatástalanítani akarsz egy ilyen aknát, lassan közelítsd meg, ha melléérsz, akkor várd meg, hogy zölden villanjon a lámpa, és ekkor, csakis ekkor nyomd meg az „interakció" gombot. Ha mindent jól csináltál, akkor a csipogás megszűnik, és Sam automatikusan elrakja a bombát, ami így bekerül az Inventory-dba, és ezentúl te is használhatod. Ha viszont valamit elrontottál, arra a csipogás felgyorsulása figyelmeztet, ha ez történne, akkor rohanj, amilyen gyorsan csak tudsz, bár ekkor már valószínűleg késő.

Ha szereztél egy aknát, akkor azt a következőképpen tudod használni: válaszd ki az Inventory-ból, utána az „elsődleges tűz" gombbal rakd ki a falra. Ekkor hallasz egy mély hangot, ilyenkor még nyugodtan arrébb mehetsz gyorsan, de utána hallhatsz egy magas hangot is, ami azt jelzi, hogy az akna beélesedett, és ahogy mozgást érzékel, robban, tehát nagyon lassan menj el mellőle.

Gondolom, mondanom se kell mi mindenre lehet felhasználni ezt a fegyvert... Csak egy tipp: messze tőled áll több őr, ekkor kiraksz

a falra egy aknát, valamilyen zajjal felhívod magadra a figyelmet, az őrök pedig elindulnak feléd, bele a biztos halálba, hiszen ahogy elmennek az akna mellett az felrobban. Szóval használjátok a fantáziátokat, nagyon meg lehet könnyíteni a dolgod egy-két okosan felhasznált aknával. Az akna a repeszgránáthoz hasonlóan csak az „Assault" felszereléshez jár.

IV.4.6. 5.7 mm Pistol

Ez az 5.7 milliméteres hangtompítós, félautomata pisztoly a Chaos Theory-ban sokkal többet használt fegyver lesz, mint a Pandora Tomorrow-ban, köszönhetően annak, hogy a játék egyik leghasznosabb újítása, az OCP a pisztoly másodlagos fegyvereként aktiválható. Az OCP egy olyan berendezés, amivel elektromos áramot használó eszközöket lehet vele egy rövid időszakra (körülbelül tíztizenöt másodperc) hatástalanítani. Az OCP használat után lemerül, és egy kis időt várni kell, mire újratöltődik, de ez nem vészes, mire a kiiktatott áramforrás újra működésbe lép, addigra már biztosan újra használhatod az OCP-t. A puskával ellentétben nem lehet használni hozzá speciális töltényeket, de kis méretéből adódóan más előnyökkel rendelkezik. Egyrészt sokkal pontosabban lehet vele célozni (A célzás pontossága természetesen ennél a pisztolynál, és a puskánál is függ a szórástól. Ha gyorsan mozgatod a célkeresztet, akkor annak a részei messzire csúsznak egymástól, ezzel jelezve, hogy nagy a fegyvered szórása, és minél nagyobb a szórás, annál pontatlanabbul fogsz lőni. Tehát fegyverrel a kezedben nem szabad hirtelen mozdulatokat tenni, vagy ha mégis gyorsan mozogsz, akkor utána egy pár másodpercet várni kell, hogy a célkereszt részei újra egymásba csússzanak, és igazán pontosan tudjál célozni), másrészt kötélről lógás, vagy éppen csöveken való mászás közben is lehet vele célzott lövéseket leadni, ami jó párszor megmentheti az életed a játék során. Ha pedig túszt ejtesz, és a túsznak társai érkeznek, akkor azokat le is tudod vele lőni a túszod magad elé tartva élő pajzsként. A tárban húsz töltény foglal helyet, ami elsőre kevésnek tűnhet, de pontos fejlövésekkel operálva könnyű elérni az egy lövés- egy halál statisztikát, így már akár soknak is tűnhet a húsz töltény. Természetesen a pisztoly is használható lámpák és kamerák kilövésére, de ennek nincs sok értelme, hiszen ott van az OCP.

IV.4.7. Pick Lock

Az álkulcs nagyon fontos eszköz, tekintve, hogy a küldetések alatt rengeteg zárt ajtóval fogsz találkozni. Az előző részhez hasonlóan, ha egy zárt ajtóhoz érsz, akkor a képernyő jobb felső sarkában lévő interakciós ablakában megjelenik az álkulcs használatára vonatkozó opció, ezt választ ki az „interakció" gombbal. A zár kinyitásához nyomkodd az iránygombokat, ha valamelyik lenyomása után kattanást hallasz, akkor azt az iránygombot nyomd addig, amíg nem hallasz még egy kattanást. Ezt ismételd addig, amíg a zár ki nem nyílik. Ha akarod, az álkulcs használatát már helyettesítheted az ajtó berúgásával, de ezt a lopakodást kedvelőknek nem ajánlom, hiszen ez nagyon hangos, úgyhogy ha van a környékeden őr, akkor egyből meghallja a zajt, ráadásul az ajtó környékén járőrözőknek fel is tűnhet, hogy a zárt ajtót kicsit erőszakosabb módszerrel nyitották ki, és ilyenkor egyből riadót fújnak, hiszen egy betört ajtó egyértelmű jele az illetéktelen behatolásnak.

IV.4.8. Optic Cable

Miután kinyitottál egy ajtót, meg kell bizonyosodnod róla, hogy biztonságos helyre fogsz belépni, ehhez tökéletes az optikai kábel. A Pandora Tomorrow-hoz hasonlóan, ha megállsz egy ajtó mellett, akkor mindig megjelenik az interakciós ablakban az optikai kábel használata, csak ki kell választanod ezt, és nem kell az Inventory-ból előkotorni az optikát (van pár kivétel, például az elcsúsztatható ajtók alatt nincs akkora hely, ahova bedughatnád a kábelt). A kamera mozgatásával tudsz körülnézni a szomszéd szobában, alapból éjjellátó üzemmódban. Sokszor csak az optikai kábel segítségével tudod kijátszani az ajtó előtt masírozó őröket, hiszen így tudhatod meg, mikor áll neked háttal a másik szobában az őr, vagy mikor ment ki a látókörödből, tehát ennek a kütyünek köszönhetően mindenhova teljes biztonságban léphetsz be. Az ajtókon keresztüli kémkedéshez még lehet használni azt a módszert, mellyel csak résnyire nyitod az ajtót („interakció" gomb, utána addig nyomod a „lefele" gombot, amíg megjelenik a „Stealth Open" akció), és így nézed meg, hogy kik vannak a másik szobában, és mit csinálnak, de természetesen ez a módszer sokkal biztonságosabb és praktikusabb.

IV.4.9. Night Vision Goggles

A Chaos Theory-ban az éjjellátó készülék, ha lehet, még fontosabb szerepet kap az előző Splinter Cell-ekben, egyszerűen nem lesz olyan pálya, ahol elhanyagolhatod a használatát. Ha egy új szobába, terembe érkezel, valószínűleg az első tevékenységed az összes fényforrás kiiktatása lesz, tehát lekapcsolod a lámpákat, amelyiket nem lehet lekapcsolni, azt pedig kilövöd, vagy kiiktatod OCP-vel, esetleg néha még egy-két számítógép monitorját is kilövöd a teljes sötétség érdekében, ezzel szinte megvakítva a téged kereső őröket. Természetesen sötétben te sem látnál semmit, ezért lesz az egyik legfontosabb felszerelésed az éjjellátó szemüveg, aminek köszönhetően vaksötétben is tisztán láthatsz mindent, ezzel hatalmas előnyt szerezve a fényforrások nélkül csak vakon botorkáló ellenfelek felett (néhány helyen vannak elemlámpával, vagy fáklyával felszerelt ellenfelek, de ellenük is nagyon jól jön, hiszen egy modern éjjellátóval jobban lehet látni, mint egy primitív fáklyával, úgyhogy nem nehéz kicselezned őket). Az éjjellátó szemüveg alapfelszereltség, már a legelső pályán megkapod, és használata természetesen szinte minden pályán kötelező. Fontos, hogy a szemüveggel világosban csak foltokat látsz, ezért csak sötétben használható.

IV.4.10. Thermal Vision Goggles

Ez a szemüveg a közeledben lévő hőforrásokat jelöli különböző színekkel, tehát máshogy jelzi az élő őröket, a hullákat, a fényforrásokat, a kamerákat, sőt, a falra kitapasztott bombákat is. Ezt a kütyüt használva a biztonsági lézerfényeket is könnyen észreveheted, amik egyébként azonnal riadót okoznának, ahogy hozzájuk érsz. Viszont a fényviszonyokat nem látod vele, és általában tájékozódni is nagyon nehéz ezzel a szemüveggel a fejeden, úgyhogy a másik szemüveghez hasonlóan ezt a szemüveget sem lehet folyamatosan használni.

IV.4.11. EMF Vision

Az EMF az új speciális szemüveged, aminek segítségével az elektromos áramot használó eszközöket szűrheted ki (tehát ez a multiplayerben a zsoldosok által használt speciális szemüveg áthelyezése egyjátékos módba). Tájékozódni ezzel is nehezen lehet, mivel mindent kéknek látsz vele, viszont külön színnel jelez minden be-

kapcsolt elektromos áramot használó készüléket, beleértve a továbbjutásodat megakadályozó biztonsági kamerákat, mozgásérzékelőket, és a biztonsági lézerfényeket kibocsátó eszközöket, ennek köszönhetően könnyebb azokat deaktiválni. Ha olyan pályán vagy, ahol előreláthatóan sok az elektromos biztonsági berendezés (például a bank), ott a hőérzékelő szemüveghez hasonlóan ahogy új pályarészre érsz, érdemes ezzel a szemüveggel körülnézni, mielőtt elindulnál valamerre, ezzel elkerülve a kínos meglepetéseket.

IV.4.12. EEV

Az EEV Sam Fisher új hekkelő készüléke, amivel távolról hozzáférhet számítógépekhez, hogy azokra adatokat töltsön fel, vagy információkat szedjen le róla. Ennek köszönhetően olyan számítógépekhez is hozzáférhetsz, amik előtt lehet, hogy éppen egy őr üldögél, így nem kell az őr leütésével, vagy lelövésével elrontanod a száz százalékos értékelésed annak érdekében, hogy használhasd a számítógépét. Ezen kívül még meg lehet vele hekkelni a különböző speciális védelmi eszközökkel lezárt ajtókat, így könnyen átjuthatsz olyan ajtókon is, amik kóddal, vagy retinaszkenerrel vannak levédve, de nem szeretnél elkapni egy őrt ahhoz, hogy megszerezd a kódot, vagy rávedd a retinaszkenner használatára. Ha az EEV-vel bemérsz egy elektromos berendezést, akkor pár másodpercig elemzi azt, majd kijelzi a képernyőn, hogy mit kezdhetsz azzal az eszközzel. Ha csak három nyilat látsz, az azt jelenti, hogy semmit nem tudsz vele csinálni, ha viszont a kis téglalapban sok egyes és nulla van, az azt jelenti, hogy meg tudod hekkelni az eszközt (de vigyázz, mert ha a jel mellett van egy riasztóikon is, az azt jelenti, hogy a hekkelés elrontása egy riasztást von maga után). Ha belépsz az eszközbe, és ott rákattintasz a „Security Acces" feliratra, akkor megjelenik a hekkelési képernyő. Ennek a bal oldalán egy oszlopban rengeteg számsor van, a jobb alsó sarkában pedig öt szám, felettük egy folyamatosan fogyó csík, ami a hátralévő idődet mutatja (ha lejár az idő, és nem vagy kész, akkor a hekkelés nem sikerült, és jön a riasztás). Az öt szám közül néha az egyik felvillan, ekkor ezt gyorsan válaszd ki az „elsődleges tűz" gombbal, ekkor a nagy oszlopban néhány számsor elkezd világítani, ezek közül válaszd ki azt, amiben a világító szám ugyanott szerepel, mint a jobb alsó sarokban (ha több ilyen számsor is van, akkor várd meg, hogy a jobb alsó sarokban megjelenjen egy újabb szám, ekkor azt is válaszd ki). Ha a rossz számsort választod ki, az a hekkelés elrontását jelenti.

Az EEV-t használva tudsz zoomolni is, hogy távolabb lévő eszközökhöz is hozzáférhetsz. Ráadásul egy lézermikrofon is bele van építve, hogy még sokoldalúbb legyen. A lézermikrofon segítségével távoli beszélgetéseket hallgathatsz ki, amelyeket normális viszonyok között nem is hallhatnál, csakhogy a lézermikrofon az üvegről, és hasonló felületekről összegyűjti az üvegről visszaverődő rezgéseket, és azokat értelmes beszéddé alakítja.

IV.5. Tippek-trükkök

Nagyon fontos, hogy a játékba bekerült statisztikák miatt teljesen meg kell változtatnod a játékstílusodat, még akkor is, ha az eddigi Splinter Cell játékokat is nulla gyilkossággal vitted végig, hiszen ebben a részben már egy rosszul elrejtett hulla miatt kitört riadó is teljesen elrontja a 100%-os végigjátszásod, ami elég idegesítő lehet, mondjuk az utolsó előtti pályán, úgy hogy előtte minden misszíót száz százalékosan teljesítettél. Tehát hatványozott óvatosság, soha ne fuss, mert az őrök észrevesznek, és elvesztetted a száz százalékot, ne üss le senkit, ne ölj meg senkit, mert elvesztetted a száz százalékot (civileket végképp nem). Ha pedig feladatodul kapod valakinek a kihallgatását, vagy megölését, akkor nagyon rejtsd el a hullát, mert ha bárki is észreveszi, elvesztetted a száz százalékot. Sajnos (vagy szerencsére) a megvilágítottságodat mérő csíkon mozgó pöcök már nem mozog, ha a hátadon cipelt hullát teljesen sötét helyre vitted, így nem mindig tudod biztosan, hogy jó helyen van a hulla, de legalább nem fog megzavarni, ahogy ezt néha tette a Pandora Tomorrow-ban. Ezen kívül a zajmérő sokat segít a lopakodásban, így legalább mindig tudod, hogy mekkora sebességgel mozoghatsz anélkül, hogy észrevennének, és így már nem kell annyira figyelni, hogy milyen felületen mozogsz, hiszen egy lépés megtétele elég ahhoz, hogy megtudd, hogy az adott felületen milyen hangos vagy.

A lámpák, és egyéb fényforrások kiiktatása természetesen legalább olyan fontos lesz, mint eddig (ha nem fontosabb), de mostantól a lámpák kilövésére sose használd se a pisztolyt, se a puskát, mivel ez nagyon hangos, és ha egy őr meghallja, akkor azt hiszi, hogy megtámadtad, ezért riadót fúj, és így ugye elvesztetted a száz százalékot. Ehelyett mindig használd a pisztoly új képességét, az OCP-t, ami körülbelül tíz-tizenöt másodpercre hatástalanítja a becélzott elektromos berendezést, így van egy kevés időd, hogy átrohanj a lámpa által bevilágított területen, mielőtt valaki visszakapcsolja a lámpát. Ez a kütyü azért olyan hasznos még, mert nem csak a lámpák ellen hatásos, hanem a kamerákat is deaktiválhatod vele egy időre (ami például nagyon jól jön a golyóálló, sötétben is látó kamerák ellen), ráadásul ezzel minden más fényforrást is kiiktathatsz hang nélkül, egy másodperc alatt (például világító reklámtáblákat, vagy tévéképernyőket, de persze a változás mindig feltűnik az őröknek, úgyhogy csak okosan).

A „füttyentős" taktika, még ha nem is működik olyan jól ebben a részben, mint a Pandora Tomorrow-ban, hiszen az ellenfelek mesterséges intelligenciája rengeteget fejlődött, de azért, ha nem is olyan gyakran, mint eddig, most is bejöhet a füttyentéses taktika. Ez annyit jelent, hogy ha a szomszéd teremben több őr van, akkor egy füttyentéssel átcsalogathatod magadhoz az egyik őrt, akit utána feltűnés nélkül le tudsz ütni, vagy egyszerűen kikerülöd, így a következő teremben már kevesebb őrön kell átjutnod. Viszont ebben a részben már a statisztikák miatt, ha leütöd az így magadhoz csalogatott őrt, akkor buktad is a száz százalékos végigjátszást, ráadásul, ahogy mondtam, az őrök intelligenciája sokat fejlődött. Ennek köszönhetően sokkal keményebben reagálnak az ilyen figyelemelterelésekre mint eddig, például már van annyi eszük, hogy ha kétszer egymás után füttyentesz mellettük, akkor rájönnek, hogy ez nem lehet véletlen, hanem behatoló van a környéken, ezért azonnal riadót fújnak, és ez úgyszintén a száz százalékos végigjátszás elbukását jelenti. Ez igaz minden más figyelemelterelős trükkre, tehát nem szabad ész nélkül rohangálni az őrök körül, hogy majd a zaj utáni keresgélés lefoglalja őket, amíg te továbbállsz. Két egymás utáni figyelemelterelést többet valószínűleg nem vesznek be, hanem azonnal mennek a riasztóhoz, úgyhogy mostantól a pályákon szétszórva talált kólás dobozokat sem dobálhatod olyan önfeledten, mint eddig (azt pedig, hogy ezekkel a dobozokkal fejbe dobálod az őröket, végképp felejtsd el).

Sam Fisher új közelharci fegyvere, a harci kés is új színt hoz a játékba, használatával statisztikákkal nem törődő játékosok gyorsabban ölhetik meg a túlbuzgó őröket (hiszen ha egy őrt nem leütsz, hanem elvágod a torkát, akkor biztos, hogy elsőre, ordibálás nélkül összeesik), ráadásul a hátulról elkapott, majd kifaggatott őröket is remekül ki lehet végezni vele. Szerencsére a kés azoknak is jól fog jönni, akik nem akarnak gyilkolni, csak lopakodni szeretnek. A kés ugyanis gyorsan átvágja a különböző vékony anyagokat (például sátrak fala, vagy függönyök), ezzel gyorsan új búvóhelyet teremtve maguknak, és ennek köszönhetően saját kezűleg gyártott útvonalon is meg lehet kerülni az őröket, ezzel csökkentve a lebukás esélyét (ezzel pedig segítve a száz százalékos végigjátszás megtartását).

IV.6. Multiplayer játékmód ismertetése

IV.6.1. Játékmódok

IV.6.1.1. Neutralization

A legegyszerűbb játékmód, ami a különböző célpontok semlegesítéséről szól. Kémként az a dolgod, hogy a sötétben lopózva, feltűnés nélkül megkeresd ezeket a tárgyakat, majd melléjük állva az „Akció" gombbal hatástalanítsd azokat. Ha valaki megzavar a hatástalanítás közben, akkor a hatástalanítást félbe kell hagynod, de utána folytathatod.

Zsoldosként a dolgod természetesen ezeknek a tárgyaknak a megvédése lesz, ehhez meg kell találnod a behatoló kémeket, és meg kell őket ölnöd, mielőtt hatástalaníthatnák a tárgyakat. Ha minden célpontot hatástalanítanak a kémek, vagy minden zsoldos meghalt, akkor megnyerték a játékot, de ha mindegyikőjük meghal, vagy lejár a játékidő, mielőtt elvégezhették volna a feladatukat, akkor a zsoldosok nyernek.

IV.1.6.1.2. Bomb Placing

A bomba lehelyezés az új játékmód, ami annyiban különbözik az előbb említett semlegesítéstől, hogy a kémeknek a célpontokat nem hekkeléssel kell semlegesíteni, hanem azok mellé robbanóanyagot helyezve el kell pusztítani azokat. Természetesen a zsoldosoknak ezt kell megelőzni.

IV.1.6.1.3. Extraction

Ebben a játékmódban a kémeknek merevlemezeket kell ellopniuk, és ezeket kivinni az akció helyszínéről. Ha egy kém megtalál egy lemezt, akkor az „Akció" gombbal fel kell vennie, és ezt épségben el kell juttatni a kivonási pontra. Útközben minden akciót ugyanúgy tud használni, mintha nem lenne nála a lemez, tehát mindenhova fel tud mászni a gyors menekülés érdekében, és ha muszáj, akkor harcolni is tud. A zsoldosok dolga természetesen az, hogy megakadályozzák a kémeket a lemezek ellopásában, ha ez viszont mégis sikerül egy kémnek, akkor üldözőbe kell venniük azt, és meg kell ölniük, mielőtt eljutna a kivonási ponthoz. Ha a kémek az összes lemezt ellopták, akkor megnyerték a játékot, viszont ha ez nem sikerül nekik a megadott idő alatt, vagy a zsoldosok megakadályozzák ezt a kémek megölésével, akkor a zsoldosok győzedelmeskednek.

IV.1.6.1.4. Sabotage

A Semlegesítés játékmód kicsit bonyolított változata. A lényeg, hogy a célpontok hatástalanítását csak egy modemmel lehet végrehajtani, amiből egyszerre csak egy lehet egy kémnél. A kémek dolga megtalálni a célpontokat, utána a tárolóhoz közeli falra kihelyezni egy modemet, ezzel semlegesítve a tárolót. Utána a fegyveres ládákban kell keresni egy másik modemet, hogy a többi célpontot is hatástalanítani tudja.

A zsoldosok feladata, hogy megelőzzék a modemek kihelyezését, vagy ha a kémek mégis kihelyeznek valahova egy modemet, akkor azt el kell pusztítaniuk, és utána a modem kihelyezőjét is. Ha a kémek minden tárgyat hatástalanítottak egy-egy modemmel, vagy megölték az összes zsoldost, akkor megnyerték a játékot, ha viszont a zsoldosok ezt megakadályozták a kémek és modemjeik elpusztításával, vagy lejárt a játékidő, akkor a zsoldosok nyerték a játékot.

IV.6.2. A kémek ismertetése

Sam Fisher-hez hasonlóan a multiplayer mód hősei, a kémek is a legmodernebb felszerelésekkel dolgoznak, és minden kém akrobatikus képességekkel van megáldva, aminek köszönhetően olyan helyekre juthatnak el, ahova a zsoldosok sosem tudnak, felmásznak bárhova, és ha mégis lebuknak, akkor ezeknek a képességeiknek köszönhetően rendkívül gyorsan el tudnak menekülni a helyszínről, még úgyis, hogy egy vírussal teli tartály van náluk.

IV.6.2.1. A kémek speciális mozgásai

IV.6.2.1.1. Mászás

A kémek legfontosabb képessége. Fel tudnak mászni magasabb dobozokra, hogy lesből támadhassák meg ellenfelüket, de fel tudnak mászni alacsonyabb falakra, és ami nagyon fontos, szellőzőkbe is be tudnak mászni, ahonnan nagyon gyorsan, rejtve tudnak megközelíteni különböző termeket. Falra, dobozra, vagy valami más magas tereptárgyra való felmászáshoz állj meg az objektum előtt, és nyomd meg az „ugrás" gombot, ekkor a kémed automatikusan felkapaszkodik a tárgy tetejére, ahonnan a „fel" iránygombbal felhúzhatod magad, vagy a többi iránygombbal jobbra-balra mászhatsz a peremen lógva. Ezen kívül képesek különböző vízszintes és függőleges csövek, létrák, gerendák megmászására, s át tudnak mászni a fémkerítéseken is. Vízszintes cső vagy gerenda megmászásához állj be a cső alá, és ugorj fel a csőre, hogy a kémed megkapaszkodjon, utána a csövön az iránygombokkal tudsz mászni, majd ha elértél oda, ahova akartál, akkor „guggolás" gomb lenyomásával le tudsz onnan ugrani. Vízszintes csöveken való mászáskor ráadásul a kémek az „ugrás" gomb lenyomásával fel tudják húzni a lábukat a csőre, így még nehezebb őket észrevenni, és kis járatokon is átférnek mászás közben. Függőleges cső, gerenda, vagy létra megmászásához egyszerűen ugorj fel arra, amit meg akarsz mászni, vagy menj neki, ekkor a kémed automatikusan felkapaszkodik rá, és a „fel" gombbal mászhatsz tovább, a „guggolás" gombbal pedig leugorhatsz róla.

IV.6.2.1.2. Ugró támadás

Ezt a képességet akkor tudod használni, ha valamilyen magas helyen vagy (például egy doboz tetején), vagy egy létrán, csövön lógsz, és elsétál alattad egy zsoldos. Ekkor egyszerűen ugorj rá a zsoldos fejére, ezzel azonnal ártalmatlanítva őt.

IV.6.2.1.3. Csöndes esés

Ennek a képességnek a lopakodó taktikát alkalmazó kémeknél nagyon fontos szerepe van a küzdelmek során. Ha egy magasabb helyről ugrasz le, vagy leesel onnan, akkor esés közben nyomd le a „guggolás" gombot, így akár több méter magasról is zaj nélkül eshetsz le.

IV.6.2.1.4. Lecsúszás kötélen

Ezzel a képességgel a kémek nagy magasságban lévő területek között közlekedhetnek gyorsan, ráadásul szinte észrevehetetlenül, vagy csúszhatnak le nagyon magas helyekről anélkül, hogy megsérülnének. Ha találsz egy lejtős drótkötelet, akkor egyszerűen állj meg alatta, és az „ugrás" gombbal kapaszkodj meg rajta, így a kémed automatikusan elkezd lecsúszni a kötélen. Mivel általában ezek a kötelek nagy magasságban vannak, így nehezen vagy észrevehető, de biztos, ami biztos ilyenkor érdemes a „fel" iránygombbal felhúzni a lábadat, hogy még kevésbé legyél észrevehető.

IV.6.2.1.5. Gurulás

Ha a kémek nagy magasságból esnek le, akkor leérkezéskor gurulással csökkenteni tudják a sérülésüket (vagy ha nem vészes magasságból esnek le, akkor meg se sérülnek, ha landoláskor gurulnak), de a passzív védelmi rendszerekkel rendelkező zsoldosok ellen is nagyon fontos a gurulás. Például, ha észreveszel egy ajtóban, vagy valahol máshol biztonsági lézereket, akkor azokat kénytelen vagy hatástalanítani, hogy átjuthass rajta, ez viszont sok időt vesz el. Ilyenkor érdemes megnézni, hogy gurulva elférsz-e a lézerek alatt, de ha így se férsz át, akkor is elég csak az alsó lézereket hatástalanítani, utána a felsők alatt már el tudsz gurulni, és ezzel is időt spórolsz. A guruláshoz nyomd le futás közben „guggolás" gombot.

IV.6.2.1.6. „Jean-Claude Van Damme" ugrás

A kémek legmenőbb mozdulata, ami a Splinter Cell-ben nagyon keveset volt használva, a Pandora Tomorrow és a Chaos Theory egyjátékos módjából pedig sajnos teljesen kikerült, de szerencsére a multiplayer módban visszatért, és rengeteg zsoldos rosszkedvének lesz az okozója. Ugyanis ha egy kém talál egy szűk folyosót, aminek nagyon közel vannak egymáshoz a falai, akkor spárgaállásban képes nagy magasságban megtámasztani magát a két fal között, és ha egy gyanútlan zsoldos elsétál alatta, akkor az „ugrás" gombbal leugorva ráeshet annak a fejére, amitől a zsoldos azonnal elájul. Spárgaállás közben a puskád is előveheted, és célzott lövéseket adhatsz le az alattad elsétáló zsoldosokra. A mozgás elvégzéséhez állj meg két, egymáshoz közel lévő fal között, ugorj fel, majd a levegőben nyomd le újra az ugrás gombot, és tartsd nyomva, amíg a kémed meg nem áll spárgaállásban a két fal között.

IV.6.2.1.7. Falhoz tapadás

Ha megállsz egy fal mellett, akkor neki tudod vetni annak a hátad, így nehezebben vagy észrevehető, és kis résen is át tudsz sétálni a falak között. Ezen kívül ha ellopakodsz egy fal végéhez, akkor az iránygombot tovább nyomva ki tudsz hajolni a fal mögül, és be tudsz nézni a szomszéd terembe, hogy van-e ott valaki.

IV.6.2.1.8. Falon futás

A falon futás a multiplayer játékmód egyetlen új mozdulata. A „Jean-Claude Van Damme" ugráshoz hasonlóan ez is egyszerre nagyon látványos és hasznos is, ugyanis ha találnál egy olyan magas falat, konténert, vagy bármit, aminek sima fala van, de túl magas fala van ahhoz, hogy felugorj rá, akkor ezzel a mozdulattal még mindig van esélyed feljutni rá. Szemből fuss neki a falnak, és amikor nekifutsz a falnak, akkor gyorsan nyomd le kétszer az „ugrás" gombot, így a kémed elkezd felfutni a falon, majd ha eléri a fal tetejét, akkor megkapaszkodik rá. A mászáson kívül a zsoldosok megvicceléséhez is lehet használni ezt a mozdulatot, ha lebuknál, és valaki elkezd üldözni, akkor, ha van a közeledben egy nagyon magas fal, akkor fuss fel rá. Ugyanis ha egy olyan falra futsz fel, amire így sem tudsz felkapaszkodni, akkor a kémed olyan magasra felfut, amilyen magasra csak tud, majd lehátraszaltózik a falról. Ezzel a manőverrel könnyen meglepheted a téged üldöző zsoldost, hiszen nem tud olyan gyorsan becélozni, és így van időd az ellentámadásra.

Van még egy dolog, amiben a kémek jobbak a zsoldosoknál, ez pedig a közelharcban való jártasságuk. Sam Fisher-hez hasonlóan ők is egy indiai harcmodort használnak, amivel ellenfeleiket egy ütéssel elkábíthatják pár másodpercre, e kis idő alatt pedig nyugodtan meg tudják ölni ellenfelüket. Ezen kívül a kémek képesek túszt ejteni, ehhez hátulról, nagyon halkan, lopakodva kell megközelíteniük az ellenfelüket, utána egy gombnyomással satuba foghatják annak a nyakát. Ezután a magatehetetlen zsoldost egy ütéssel ártalmatlaníthatják, vagy tűzpárbajban élő pajzsként használhatják, ezzel megúszva pár bekapott lövést.

IV.6.2.2. Kém kütyük

IV.6.2.2.1. Smoke Grenade

A füstgránát ugyanúgy működik, mint az egyjátékos módban, viszont itt annál sokkal jobban használhatóbb. A füstgránát felrobbanása után fojtogató füstfelhőbe borítja a robbanás körzetében álló ellenfeleket, akiket a hőlátó szemüveg használatával gyorsan meg tudsz ölni. A használatához egyszerűen nyomd meg a füstgránáthoz tartozó gyorsbillentyűt (attól függ, hogy melyiket kell nyomni, hogy hányas számú speciális eszköznek választottad a füstgránátot), utána vedd elő a puskát, és a „másodlagos tűz" gombbal lődd ki a gránátot. Füstgránátból egyszerre öt darab lehet nálad.

IV.6.2.2.2. Sticky Camera

Ez a kis kütyü egyesíti az egyjátékos módban használható öntapadós kamera és az elterelő kamera előnyeit. Sima falfelületre tapasztva ugyanis sima felderítő eszközként használhatod, amivel biztonságosan kémkedhetsz nehezen elérhető helyek után (lehet vele zoomolni, és van benne éjjellátó és hőlátó mód is), és ha egy zsoldos a kamera közelébe ér, akkor egy gombnyomással altatógázt bocsáthatsz rá, amitől egyből elájul. Ezt is úgy kell használni, mint a gránátokat, tehát megnyomod a hozzá tartozó gyorsgombot, előveszed a puskát, és lenyomod a „másodlagos tűz" gombot. Öntapadós kamerából is öt darab lehet egyszerre nálad.

IV.6.2.2.3. Chaff Grenade

A zavarógránát a robbanási körzetében rövid időre minden elektromos eszközt hatástalanít, tehát körülbelül tíz másodpercre kiiktathatod vele a biztonsági lézerfényeket és a mozgásérzékelőket, amiknek egyébként a kilövése lehet, hogy több ideig tartanának,

csak vigyázz, hogy ne maradj a hatástalanított biztonsági eszköz közelében, hiszen egy idő után újra működőképes lesz. A használatához nyomd le a hozzá tartozó gyorsgombot, vedd elő a puskát, és lődd ki a gránátot a „másodlagos tűz" gombbal. Zavarógránátból is öt darab lehet nálad egyszerre.

IV.6.2.2.4. Camo Suit

A kémek egyik legérdekesebb új felszerelése az álcázó ruha. Ennek a különleges ruhának a segítségével egy másodperc alatt szinte láthatatlanná válnak a zsoldosok előtt. Sajnos a láthatatlanság csak akkor marad meg, ha a kém egyáltalán nem, vagy csak ha nagyon lassan mozog.

IV.6.2.2.5. Spy Bullet

Ha meglősz valakit a kémlövedékkel (a többi kütyühöz hasonlóan a puskából lehet kilőni a „másodlagos tűz" gombbal, miután lenyomtad a hozzá tartozó gyorsbillentyűt), akkor onnantól kezdve az a zsoldos megjelenik a taktikai radarodon, plusz az összes csapattársad radarján is, és a „lehallgatás" gombbal ki lehet hallgatni a meglőtt ellenfél összes kommunikációját a társaival. A kémlövedékkel nem muszáj embert meglőni, ugyanis ha kilövöd egy falra, vagy egy szoba bármelyik más részébe, akkor onnantól kezdve a radarodon (és természetes társaid radarján) azonnal megjelennek azok a zsoldosok, akik belépnek az ominózus terembe. Egyszerre öt kémlövedéket tarthatsz magadnál.

IV.6.2.2.6. Alarm Snare

Ez a miniatűr elterelő berendezés azután, hogy kilőtted valahova, olyan hangokat kezd kiadni, mintha egy kém lenne azon a helyen, ahova kilőtted, ezzel átverve a környéken lévő zsoldosokat. Ezen kívül kamerákat, és mozgásérzékelőket is átverhetsz vele, ha egy ilyen biztonsági eszköz mellé kilövöd, akkor az egyből riadót fúj, erre a helyre hívva a zsoldosokat, így kihasználhatod, hogy nem az eredeti helyükön próbálják megvédeni az ND133-as tárolókat. Az álriasztót az összes többi kémkütyühöz hasonlóan a puskából lőheted ki a „másodlagos tűz" gombbal. Álriasztóból egyszerre tizenöt darab lehet nálad.

IV.6.2.2.7. Flashbang Grenade

Ez a gránát robbanásakor nagyon világos fényt csap, amitől a robbanás körzetében álló ellenfelek rövid időre megvakulnak, ráadásul a robbanás hangjától meg is süketülnek pár másodpercre, így akár egyszerre több ellenfelet is magatehetetlenné tehetsz egy rövid időre, de ez általában bőven elég arra, hogy megöld őket. Használatához nyomd meg a hozzá tartozó gyorsgombot, vedd elő a puskát, és nyomd meg a „másodlagos tűz" gombot, de ezt a gránátot simán földhöz is vághatod magad mellett, ehhez egyszerűen válaszd ki a hozzá tartozó gyorsgombbal, és nyomd le a „másodlagos tűz" gombot, ezzel pár másodpercre megzavarva az üldözőidet. Villanógránátból egyszerre öt darab lehet nálad.

IV.6.2.2.8. Heart Sensor

A szívszenzor segítségével a kém a körülötte lévő zsoldosok helyzetét mérheti be. A készülék hatótávolsága sajnos elég limitált, csak a használójával szemben lévő területet, és abból is csak az első tíz-tizenöt métert vizsgálja át, utána viszont az így bemért zsoldosokat kijelöli a radaron.

IV.6.3. Zsoldosok elemzése

A kémek ellenfelei az ARGUS zsoldosai, akik nem olyan akrobatikusak, és jól kiképzettek, mint az Árnyékháló kémjei, de ők játszanak hazai pályán, jobban ismerik a terepet, és az ő biztonsági rendszerük védi az összes pályát, amin nagyon nehéz túljutni, főleg, hogy a zsoldosok is igazi high-tech kütyükkel vannak felszerelve.

A zsoldosok irányítása teljesen különbözik a kémekétől, tekintve, hogy a kémeket TPS (harmadik személyű), a zsoldosokat pedig FPS (első személyű) irányítással irányítjuk. A lopakodó kémekkel ellentétben ellenfeleik megtalálására és megölésére vannak kiképezve, ezért praktikusabb az ő irányításukhoz ez a lövöldözős játékokból megszokott irányítás. Éppen ezért, ha kémekkel játszol, akkor a beállítások között megtalálhatod azt az opciót, amivel a kamera forgatását nem csak az Y-, hanem az X-tengelyen is megfordíthatod, tehát a jobbra lesz a balra, a balra pedig a jobbra. A zsoldosoknak állandóan kint van a célkereszt a képernyőn, ennek a külső részén pedig néha nyilak jelennek meg, a négy irány valamelyikébe mutatva. Ezek a nyilak a közeledben keletkezett erős zajforrásokat jelzik, amerre mutat a nyíl, a hangforrás abban az irányban keletkezett. A zajforrás helyét még az mutatja, hogy a nyíl a belső rész felső, vagy alsó zónájában van. Ha alul van, akkor a zaj alattad, ha pedig felül, akkor a zaj feletted keletkezett, ez nagyban segít az óvatlan, hangosan közlekedő kémek beazonosításában, de vigyázz, mert a nyilak a kémek által használt elterelő berendezéseket is jelzi! Ezen kívül már csak a felhasznált kütyükben vannak különbségek a kémek és zsoldosok közök.

Mint mondtam, a zsoldosok legnagyobb segítői a pályákon lévő biztonsági berendezések. Ezek az eszközök barátfelismerők, tehát ha egy zsoldost észlelnek, akkor nem riasztanak, viszont ha találnak egy kémet, akkor izolálják a területet, tehát a környéken lévő célpontokat lezárják, amikhez így nem tudnak hozzáférni a kémek, bezárják az összes szellőzőnyílást, amin keresztül a kémek menekülhetnének, ráadásul a felfedezett behatoló helyzetéről tájékoztatják az összes zsoldost.

IV.6.3.1. Zsoldos kütyük

IV.6.3.1.1. Gas Mask

A zsoldosok első új felszerelése. Talán ezt kell a legkevesebbet magyarázni, a gázmaszkot viselő zsoldos bármilyen mérgező anyagokkal teli levegőn képes lélegezni, de sajnos csak egy limitált ideig.

IV.6.3.1.2. Spy Trap

Ez a csapda az egyik aknához hasonlóan lézernyalábot bocsát ki magából. Ha ezen áthalad egy kém, akkor a helyzete az összes zsoldos radarján megjelenik, így látni lehet, hogy mikor hova megy, ráadásul a „lehallgatás" gombbal le lehet hallgatni a kommunikációját a társaival, szóval ez a kütyü ugyanazt csinálja, mint a kémek kémlövedéke, csak ez egy kicsit trükkösebb, hiszen ha jól elrejted, akkor a kémek könnyen elmennek mellette úgy, hogy észre se veszik. Kémcsapdából egyszerre három darab lehet nálad.

IV.6.3.1.3. Mine

Az egyjátékos módban használt falra rakható akna a zsoldosok másik kedvenc gyilkos eszköze. A használatához válaszd ki a hozzá

tartozó gyorsgombbal, állj egy fal mellé, és nyomd le a „másodlagos tűz" gombot. A mozgásérzékelő akna ezután azonnal aktivizálódik, és ha a közelében elhalad egy kém, akkor robban, ezzel hatalmas pusztítást okozva. A kémek a pittyegése, és a rajta villogó piros lámpa miatt könnyen észrevehetik, viszont hatástalanítani nem tudják, csak úgy tudnak előtte elmenni, ha nagyon lassan mozognak, így az akna nem érzi meg a jelenlétüket. A zsoldosok viszont bármikor leszerelhetik az aknát, hogy más helyre rakják, és ilyenkor még az a veszély sem áll fenn, hogy az akna felrobban, mert az egyjátékos móddal ellentétben nem lehet elrontani a deaktiválást. A mozgásérzékelő mellett van olyan kamerafajta is, amiből egy lézersugár indul, és ha valaki áthalad ezen a lézernyalábon, akkor az akna robban. Aknából egyszerre három lehet nálad.

IV.6.3.1.4. Frag Grenade

Természetesen mivel a zsoldosok gyilkolásra vannak kiképezve, ezért az ő felszerelésükből nem hiányozhat a repeszgránát, ami több, egymást követő robbanással akár több, egymáshoz közel lévő ellenféllel is végez. A használata után könnyen lángok maradhatnak a robbanás helyén, ami egy kis időre elzárhatja az utat is. Természetesen a legnagyobb hatást akkor érheted el, ha kicsi, zárt helyen használod a gránátot. A használathoz válaszd ki a hozzá tartozó gyorsgombbal, utána a „másodlagos tűz" gombbal lőheted ki. Egyszerre öt repeszgránátot hordhatsz magaddal.

IV.6.3.1.5. Tazer

Ezzel a speciális eszközzel a meglőtt ellenfelet pár másodpercre elkábíthatod, hogy aztán ezt az időt kihasználva megölhesd. Végtelen mennyiséget használhatsz belőle, de én sok értelmét nem láttam a használatának, mivel a lövés kis hatótávolságú, és a távcső használata közben sem tudsz sokkoló lövedéket lőni, úgyhogy egyszerűbb a közeledbe került kémeket inkább a sima töltényeket használva lelőni. Használatához válaszd ki a hozzá tartozó gyorsgombbal, utána a „másodlagos tűz" gombbal tudsz sokkoló lövedéket lőni.

IV.6.3.1.6. Flare

Ezzel a rövid ideig tartó, de nagyon fényes világítást generáló fáklyával társainknak jelezhetünk (például két zsoldos együtt járőrözik, az egyik mozgásérzékelő szemüveggel keresi a kémeket, a másik pedig bármiféle szemüveg használata nélkül tájékozódik, és jelzőgyertyákkal mutatja az utat a társának), de természetesen sötét pályarészeket is meg lehet vele világítani, és mivel nem világít túl sokáig, ez nem is feltűnő. A fáklyát nem csak eldobni lehet, hanem a falra is felragaszthatod. A használatához válaszd ki a hozzá tartozó gyorsgombbal, utána a gépfegyver gránátvetőjéből lőheted ki a „másodlagos tűz" gomb lenyomásával. Ha falat találsz el vele, akkor a fáklya feltapad a falra. Fáklyából egyszerre tizet tarthatsz magadnál.

V. fejezet - Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

V.1. Irányítás, beállítások, játékmechanizmus, főszereplők

V.1.1. Irányítás

A játék irányítása a teljesen megszokott és tökéletesen bevált módszerek alapján működik, szerencsére a fejlesztők nem próbáltak semmi forradalmi újítást rakni az irányításba, amivel tönkrevágták volna azt. Sam Fisher mozgatása PC-n a W-A-S-D plusz egér kombóval történik, konzolon pedig a szokásos két analógkaros (egyik analógkarral mozgás, másikkal pedig kameraforgatás) módszerrel juttathatjuk a megfelelő helyre főhősünket. Az alapirányítások elsajátítása nem igazán lehet probléma, de a bonyolultabb trükkökkel akadhatnak gondok, úgyhogy következzen ezekről egy felsorolás:

V.1.1.1. Mászás

A játékban szinte mindenre felmászhatsz, dobozokra, alacsonyabb falakra, konténerekre. Ehhez csak ugorj fel az objektum mellett, amire fel akarsz mászni, ekkor Sam automatikusan felkapaszkodik. Utána a „fel" gombbal felhúzhatod magad, az iránygombokkal pedig kapaszkodás közben jobbra-balra mászhatsz.

Ezen kívül még felmászhatsz csövekre és létrákra is. A létrának csak simán neki kell menni, vagy rá kell ugrani, függőleges csőre ugyanígy mászhatsz. Lefelé mászni ugyanígy kell, és ha kétszer egymás után megnyomod a „le" gombot, akkor gyorsan lecsúszol a létrán vagy a csövön. A vízszintes csövekre ugorj fel, utána az iránygombokkal mászhatsz. A „guggolás" gombbal felhúzhatod a lábad. Mászás közben előveheted a pisztolyod, és célzott lövéseket adhatsz le vele.

V.1.1.2. Lecsúszás kötélen

Ha találsz egy meredek kötelet, akkor egyszerűen ugorj fel rá, ekkor Sam automatikusan megkapaszkodik és végigcsúszik a kötélen. Az „ugrás" gombbal felhúzhatod a lábad.

V.1.1.3. Gurulás

Gurulva gyorsan, de mégis halkan tudsz haladni, ráadásul ezzel a trükkel gyorsan elgurulhatsz az alacsony lézerfények alatt. Ha lángokon kell átkelned, azt is tedd meg guggolva, így nem sérülsz. Futás közben nyomd le a „guggolás" gombot a guruláshoz.

V.1.1.4. Dupla ugrás

Ehhez a mozdulathoz állj meg egy fal mellett, nyomd meg az „ugrás" gombot, és gyorsan nyomd le még egyszer, amikor a levegőben vagy. Ekkor Sam elrúgja magát a faltól, ezzel rendkívüli magasságokba eljutva. Ezzel a trükkel felkapaszkodhatsz nagyon magasan lévő, elérhetetlennek tűnő területekre.

V.1.1.5. Ugró támadás

Az előző mozdulatból leesve, vagy egy magas helyről leugorva egy ellenfeledre azonnal kiütheted azt. A legszebb példa erre a támadásra rögtön az első pályáján van, amikor a dróton lecsúszva a bázisig, jobbra fordulva ráugorhatsz az alattad elsétáló őrre.

V.1.1.6. Csöndes esés

Ha leugrasz valahonnan, esés közben nyomd meg a „guggolás" gombot, ekkor akár több méteres zuhanásból is teljesen hang nélkül érhetsz földet.

V.1.1.7. Leereszkedés

Néhány tetőn találhatsz egy kis kéményt, erre az „interakció" gombbal felköthetsz egy kötelet, és utána kis ugrásokkal leereszkedhetsz a falon. Ha lenyomod az „ugrás" gombot, akkor Sam egy nagyobbat ugrik, ezzel a mozdulattal akár egy alattad lévő ablakot betörve beugorhatsz egy szobába. A kötélen lógva célzott lövéseket adhatsz le.

V.1.1.8. Ellenség vízbe húzása

Akadnak majd olyan helyek, ahol elvékonyodott jégréteg fölött, vagy csónakban ülve őrködnek a katonák. Alá, melléjük kerülve, az akció gombot aktiválva Sam behúzza, majd megfolytja, kitekeri az ellenség nyakát.

V.1.1.9. Ellenség mélybe lehúzása

Lesznek a játékban különböző peremek, erkélyek, melyek szélén megvárva az ellenséget, ki tudod lökni őket a tátongó mélységbe.

V.1.1.10. Ajtók csendes kinyitása

Lesz néhány olyan ajtó, amelynél ki tudod választani a lopakodó módú ajtónyitást. Aktiválva, a mozgás gombokkal tudod fokozatosan kinyitni, illetve becsukni az ajtókat.

V.1.1.11. Ajtók kirúgása

Ezzel a mozdulattal az ajtót hatalmas erővel tudod kinyitni, mely trükk jól jöhet olyankor, amikor az ellenség az ajtó előtt sétál el. Amikor elhalad előtte, egyszerűen aktiválod ezt a funkciót és az őr pár métert zuhanva ájultan fekszik majd a földön. Akkor is jól jön, ha esetleg el kell terelni valaki figyelmét, ugyanis az ezáltal csapott zajra könnyedén felfigyelnek az őrök.

V.1.2. Beállítások

A játék menüje erősen konzolosra sikerült, egeret szinte alig van értelme használni, ha PC-n játszol vele. A menük hátterei legtöbbször animáltak, egy kis mozi fut mindig a háttérben. A főmenüben megtalálhatóak a főbb opciók, melyek magától értetődőek, én az „Options" menüpontot fogom végigtaglalni.

Rákattintva az „Options" menüre, még három almenü közül választhatsz, „Display", „Controls", „Sound". Ezen kívül itt még konfigurálható, a fel, illetve lefele nézet invertálása, az egér érzékenysége, ha PC-s verzióval játszol és a „Draw Gun by Pressing Fire" is állítható. Ez a menüpont kipipálva azt eredményezi, hogy Sam rögtön előhúzza a kést támadáskor.

Display

Ebben a menüpontban a grafikai beállításokat konfigurálhatjuk. A Guide megírása pillanatában, a Double Agent csak Pixel Shader 3.0 támogatású videókártyákon volt hajlandó elindulni. Tehát minimum GeForce 6xxx, és Radeon X1xxx kártya kell a játék futtatásához. A sok visszajelzés miatt ezt valószínűleg majd ki fogják javítani egy patch formájában. A „Display" menüre visszatérve, a menüt kiválasztva újabb almenü, és opciók aktiválhatóak. A „Calibration"-

ben beállíthatod a képernyő világosságát, illetve kontrasztját. Ez azért fontos, hogy a játék sötét pályáin is kellően lásd a TV-t, monitort. A „Visual Quality"-nél állíthatóak a fő grafikai beállítások. Két előre beállított részletesség - Standard, Nex Generation - , és egy szabadon konfigurálható beállítás közül választhatsz. A „Standard" egy középkategóriás géphez való részletességet tartalmaz.

A „Next Generation" pedig a nevéből adódóan maximális részletességű játékot jelenít meg, persze cserébe egy igen erős konfigurációval kell rendelkezned. A „Costumize Settings" menüben állíthatóak egyedien a beállítások. Ugorjunk is bele.

- Legfelül található a „HDR Rendering" (High Dynamic Range Rendering), melyet bekapcsolva sokkal látványosabb, szebb megvilágítású világot kapsz a játékban. Persze ez az opció, illetve a hozzá tartozó effekt dolgoztatja meg legjobban a videókártyád is. Valamit valamiért.
- Ezután következik a „High Quality Soft Shadows". Az opciót bekapcsolva, sokkal szebbek és élethűbbek lesznek az árnyékok a játékban.
- Ezt követi az „Anisotropic Filtering", melyet 2x, 4x, 8x és 16x-os opciói közül választhatsz. Segítségével élesebbnek látszódnak a textúrák.
- A „Shadow Resolution"-t bekapcsolva, szintén élethűbb árnyékokat kapunk eredményül.
- A „Trilinear Filtering" segítségével ismét képélességet állíthatsz.
- A „High Quality Textures"-t bekapcsolva, a karakterek, tárgyak sokkal szebbek lesznek, a magasabb részletesség miatt.
- A „Vertical Sync" menüpontot aktiválva, a játék kompatibilisebb lesz a monitorod frissítési frekvenciájával.
- A „Hardware Shadow Mapping"-ben állíthatod, hogy hardveresen hajtsa végre a játék az árnyékok renderelését.
- Az „Environment Detail"-ben a környezet részletességét állíthatod be. Választhatsz „Low", „Medium", és „High" opciók közül.
- A „High Detail Shader"-nél állíthatod be, hogy magasabb részletességű alakzatokat láthass. Végül az „Antialiasing" maradt, melynél minél magasabb szorzóra állítod az opciót, annál inkább eltűnnek a recék a különböző karakterek, tárgyak körül.
- A „Display" menüpontban, még a felbontást állíthatod. Választhatsz 640*480, 800*600, 1024*768, 1280*720 (HD), 1280*960, 1280*1024, 1600*1200 felbontások közül.
- Egy gyengébb gépnél ajánlatos az árnyékokat és a szűrőket levinni a minimális szintre.
- A beállításokat az „Apply" gombbal tudod érvényesíteni. Ha vissza akarod kapni az eredeti beállításokat, akkor válaszd a „Default" gombot.

Most pedig ugorjunk a „Sound" menüpontra, ahol értelemszerűen a hanggal kapcsolatos beállítások lelhetőek fel. Itt beállíthatod az effektek, tehát lövések stb. hangerejét az „Effect Volume" opcionál, és szintén a hangerejét állíthatod a különböző háttérhangoknak, „Ambient Volume". A menü automatikusan megjeleníti, hogy a program melyik hardvert használja a hangok előállítására. Ha a hangkártyád támogat „EAX Advance HD" hangzást, akkor itt kapcsolhatod ki, illetve be. Ezen kívül még beállíthatod, hogy legyen-e háttérzenéje a játéknak. A beállításokat az „Apply" gombbal tudod érvényesíteni. Ha vissza akarod kapni az eredeti beállításokat, akkor válaszd a „Default" gombot.

A „Control" menüpontban testreszabhatod a billentyűzet, illetve egér gombjainak beállítását. A beállításokat az „Apply" gombbal tudod érvényesíteni. Ha vissza akarod kapni az eredeti beállításokat, akkor válaszd a „Default" gombot.

V.1.3. Játékmechanizmus

V.1.3.1. Újítások

A Double Agent rengeteg dologban eltér az eddigi Splinter Cell epizódokhoz képest. Az első szembetűnő változást maguk a pályák hozták. Emlékezzünk csak vissza az első pár rész pályáira, amelyek teljes sötétségben játszódtak. Ezek teljesen eltűntek a Double Agent-ben, ugyanis itt szinte csak az első pályán fogsz sötétben mászkálni. A sötétséggel együtt eltűnt a lopakodáshoz eddig elengedhetetlenül szükséges láthatatlanság is. Mivel szinte sehol sincs sötét, ezért általában figyelemelterelő eszközök, fedezékek segítségével tudsz túljárni az őrök eszén, ugyanis már messziről kiszúrhatnak maguknak a világosban. A játék tehát már csak emiatt is egy teljesen más stílusú játékmenetre épül. Ez nem jelenti azt, hogy a lopakodás teljesen megszűnt, de nagyban különbözik az eddig megszokotthoz képest.

A következő szembetűnő változás a HUD, azaz a kijelző szinte teljes eltűnése. Az életerőnket jelző csík hiánya helyenként roppant idegesítő, helyette most a képernyőnk kezd el folyamatosan homályosodni, színeződni, amint Sam sebesüléseket szenved. És persze már nincsenek elsősegélycsomagok, tehát nem ajánlatos sérülést szenvedni, riadót kezdeményezni.

Ezen kívül felfedezhetjük Sam ruháján a hátánál és a mellkasán lévő apró kis lámpácskát. Ez a lámpa három színben tud pompázni. A zöld világítás azt jelzi, hogy épp olyan helyen tartózkodsz, ahol észrevehetetlen vagy. Persze, ezekből a helyekből lesz a legkevesebb. A sárga fény jelzi azt, hogy bárki könnyedén észrevehet, ha kicsit is közelebb érsz hozzá. Ha a villogó piros jelet látod feltűnni, akkor pedig már régen rossz, ugyanis észrevettek a katonák, őrök, és éppen téged támadnak, keresnek.

Maga a történet is újdonságnak számít. Az eddig eléggé egysíkú (de legalábbis az új részhez képest egysíkúnak tűnő) küldetéseket felváltja a kettős ügynöki élet, és az is jó dolog, hogy választhatsz, kinek az oldalára állsz, és ezzel befolyásolhatod a játék történetének végét is.

Sam mozgása is átesett egy kis restaurálason. Most már úszkálhatsz vele a jeges vizekben, feltörheted vele a jeget, behúzhatod az ellenséget a vízbe. Ezeken felül Sam eddig megismert teljes mozgás repertoárját felhasználhatjuk a küldetések teljesítése során.

Grafikai szempontból a játék a jól bevált Unreal Engine, illetve annak egy kicsit továbbfejlesztett változatát használja, ugyanis a motor már Pixel Shader 3.0 (Pixel Shader 3.0 támogatás nélküli videókártyákon a játék el sem indul), és HDR támogatással rendelkezik. A felszerelés között is találunk pár új jövevényt, sajnos azonban

szinte az összes hasznavehetetlen, vagy legalábbis nem feltétlenül szükséges a használatuk a végigjátszáshoz, ezért aztán nem is igazán fog feltűnni a jelenlétük azon kívül, hogy megtaláljuk őket a tárgylistánkban.

A játékmenetre visszatérve, a küldetések közt megjelentek a csillaggal megjelölt feladatok. Ezeket végrehajtva érhetjük el az új felszereléseket a játékban. Érdemes tehát az elsődleges feladatokra, illetve ezekre, a csillaggal jelölt feladatokra koncentrálni. A játék során részletes statisztikát jelenít meg a program minden egyes küldetés végén, mindenesetre szinte lehetetlen 100%-ra teljesíteni minden küldetést. Erről bővebben a „Statisztika" pontban olvashatsz.

V.1.3.2. Képernyő (HUD) ismertetése
A játékban lévő kezelőfelület nagyon leegyszerűsödött az előző Splinter Cell-ekben megismertekhez képest. Alapjáraton egyedül egy kis csík található a bal alsó sarokban, ami folyamatosan jelzi a feladatainkat, illetve azt, hogy éppen mit csinálunk. Ez a rész átvált egy töltőcsíkra, amikor éppen valami folyamat zajlik, keresgélsz az irattartóban, telepítesz valamit egy számítógépre, stb. A csík szélén van egy kis lámpa, melynek színe megegyezik a Sam hátán, illetve mellkasán található lámpa színével, és a rendeltetésük is megegyezik azzal. Ezen kívül, amikor egy feladat megoldásához közel kerülünk, illetve épp végrehajtottuk, előtűnik két újabb csík, kijelezve, hogy milyen nagyságú az NSA, illetve a JBA bizalma feléd.

Az „Iventory" menüt előhívva a képernyő közepére kerülnek az éppen nálad található felszerelések. Az adott tárgyak kiválasztásához nyomva kell tartani az „Iventory" gombot, majd az iránygombokkal kell kiválasztani a felszerelést. Az OPSAT segítségével előhívhatunk még egy menüt, annak ismertetését a Fegyverek és kütyük pontban találod.

V.1.3.3. Statisztika
Minden egyes küldetés végén, a gép statisztikát készít arról, hogy mennyire sikerült észrevétlennek maradnod. Ezt úgynevezett „Stealth Score"-ban adja meg, % mértékegységben. Természetesen 100%-ról indulsz a küldetés elején, és ahhoz, hogy ezt a játék végére is megtartsd, senkinek sem szabad észrevennie, nem üthetsz, ölhetsz meg senkit, és nem lőhetsz ki lámpákat. Egyértelmű, hogy ez bizony sok küldetésben lehetetlen betartani, ilyen például a Szibériás pálya, ahol a küldetés feladatai között szerepel, hogy tisztítsuk meg a hajót az őröktől. Ettől függetlenül, ha nehezen is, de azért a legtöbb esetben elérhető a 100%-os „Stealth Score".

Különböző pontszámok tartoznak minden egyes hibához. A legkevesebbet a lámpák kilövéséért, a legtöbbet pedig egy ember meggyilkolásáért von le a gép. Ezek a „Stealth Score" pontszámok, csak statisztikai jellegűek, egyéb fontosságuk nincs, tehát az sem baj, ha 0%-ot kapsz a küldetések végén.

V.1.4. Főszereplők

V.1.4.1. Sam Fisher
Sam Fisher bizony már a negyedik Splinter Cell fő karaktere. Titkos szuperkém, akit az NSA folyamatosan felkér a legveszélyesebb feladatok elvégzéséhez. Az első rész óta már megházasodott, gyereket nemzett, megmentette párszor a világot, és már eléggé meg is öregedett. Jelleme azonban mit sem változott ez alatt a jó pár év alatt. Gúnyos beszólásai végigkísérnek majd téged egészen a játék végéig, ezzel még élvezetesebbé téve az így is remekre sikerült Doube Agent-et.

V.1.4.2. Irving Lambert
Lambert irányítja az NSA főhadiszállásáról a küldetéseket, és folyamatosan kapcsolatban áll Sam-mel. Ő a kapcsolat a terepre kiküldött ügynök (vagy ügynökök), és az NSA főhadiszállása között. Általában rádión keresztül lép kapcsolatba Sam-mel, és értesíti őt az újabb feladatokról.

V.1.4.3. Emile Dufraisne
1958. november 10-én született, gazdag családban nevelkedett. Egyedüli gyermek, szülei korán meghaltak. 1992-ben hozta létre a JBA nevű terroristacsoportot, és lett ennek vezetője. Nem riad vissza semmiféle módszertől, hogy sikerüljön elérnie a célját.

Egyedülálló, sosem volt házas, és semmilyen románca nem volt, amiről említést lehetne tenni.

V.1.4.4. Carson Moss
1968. január 19-én született, Dothan-ban. A középiskolai futball csapat aktív játékosa volt, de abba kellett hagynia a játékot a térdsérülés miatt. Ezután kirakták az iskolából, és jó ideig biztonsági őrként dolgozott. Emile-lel 1996-ban találkozott először, és azóta hűségesen segíti őt. Teljesen egyetért a politikai nézeteivel. Vannak katonai tapasztalatai, de sosem szolgált az amerikai hadseregben.

Egyedülálló, sosem volt házas.

V.1.4.5. Enrica Villablanca
1978. június 2-án született. Apja kubai, anyja német-amerikai származású volt. Kitűnő tanuló volt, felvételt is nyert a Floridai Műszaki Egyetemre. 2006-ban került a JBA csoporthoz. Az egyetlen női tag. Semmilyen gyengéd viszony nem fűzi egyik taghoz sem. Emile fenyegetéseinek hatására maradt a csoportnál. Nem ért egyet a JBA ideológiáival.

V.1.4.6. Jamie Washington
Született Bowling Greenben, születési dátuma ismeretlen. Lelkes zenerajongó. Jó párszor letartóztatták, majd a fiatalkori bűnöző státuszból kiöregedve felnőttként is többször börtönben végezte. Profi műszaki mérnökként került a JBA-hoz, és azóta is hűségesen szolgálja a csoportot. Erőszakos egyénisége van, mely sokszor sodorta már veszélybe.

V.1.4.7. Stanley Dayton
1981. szeptember 22-én született, Bend-ben. Autodidakta módon képezve magát magas fokú számítógépes ismeretekre tett szert. Gyenge jegyekkel vizsgázott az iskolában, ez alól egyedül a tudomány és a matematika jelentett kivételt. Nem igazán volt közkedvelt személyiség az osztálytársai, és a tanárai szemében. Egy helyi számítógépes cégnek dolgozott, amíg ki nem rúgták onnan hackelés vádjával. Több mint fél évig börtönben is volt. 2007-ben csatlakozott a JBA-hoz, abban a reményben, hogy majd egyszer bosz-

szút állhat az embereken. Különböző lelki problémákkal küszködik, mint például a folyamatos rátörő rémálmok.

Tipp: érdemes lesz majd meghallgatnod a párbeszédeket, amikor különböző helyzetekben kifaggatod az ellenségeidet, ugyanis a szövegek rengeteg poénos megjegyzést rejtenek.

V.2. Végigjátszás

A játékot 4 nehézségi fokozaton tudod végigjátszani, „Easy", „Normal", „Hard" és ha végigjátszottad egyszer a játékot, akkor elérhetővé válik az „Elite" mód is. Nincs közöttük lényegi különbség, mindössze a következő jellemzők változnak: minél nehezebb módot választasz, annál több bizalmat fogsz veszíteni egyes feladatoknál. Kevesebb töltény kapsz, és kevesebb élettel rendelkezel. Az „Elite" módban semmilyen fegyvered, lőszered nincs, csak a lopakodás, észrevétlenség az egyetlen járható út a végigjátszáshoz.

Ne feledd a karórádon található „3D Map" opciót. A végigjátszás nagyon részletes, de még így is el lehet néhány résznél keveredni, ahonnan a „3D Map" segítségével könnyedén ki tudsz gabalyodni.

Természetesen a játékot sokkal könnyebb úgy végigvinni, hogy mindenkit megölsz a pályán, de akkor az egész ügynökösdi, lopakodás értelmét veszti. A gép a küldetések végén %-ban pontoz. 100%-ot csak akkor érhetsz el, ha senkit sem ütsz le, ölsz meg a pályán, nem lősz ki villanyokat stb. Ezt persze jó pár résznél szinte lehetetlen kivitelezni, de a végigjátszás segítségül szolgál ahhoz is, hogy minél több pontot tudj szerezni magadnak.

A csillaggal megjelölt feladatok nagyon fontos szerepet töltenek be, ugyanis azokat elvégezve tudsz különböző felszereléseket megszerezni, elérhetővé tenni a profilodban. Nem is érdemes tovább húzni az időt, nézzük, hogyan válik be Sam Fisher kettősügynökként.

V.2.1. Training

V.2.1.1. Test Course A

▶ *USA, Fort Meade, NSA főhadiszállás*

Szerezd meg a számodra fontos tárgyat, és maradj észrevétlen.

Egy fehér szobába repít el téged a szerkezet, melyet a fejedre kötöttek. A Training küldetés alatt megtanulhatod az irányítás, és a lopakodás alapjait, melyek elsajátítása a játék végigviteléhez elengedhetetlen. A pálya során egy kedves női hang fog segíteni neked, elmondja, hogy mit mikor és hogyan kell majd csinálni.

Feltűnik előtted egy sötét ajtó, benne egy megvilágított képpel, amit meg kell szerezned. Ugye ismerős a rajta levő személy? Menj be a képet rejtő ajtón, majd hirtelen egy sötét teremben találod magad, három mozgó reflektorfénnyel, és a végén az ajtóval, amin bejöttél. A feladatod, hogy maradj észrevétlen, tehát nem szabad, hogy a reflektorok rád világítsanak. Ügyesen szlalomozva ez nem jelenthet akadályt. Óvatosan, gondosan kiszámolva kerüld ki tehát a fehér fényeket. Félúton az ajtó felé ismét egy másik helyiségben találod magad. A semmiből előtűnik a kép, melyet meg kell szerezned, aztán a pálya falai, aztán egy szoba jelenik meg, benne egy számítógéppel, majd végül a biztonsági kamerák és a lézerek.

Kétféle módja van annak, hogy eljuss a számítógép teremig, ahol lekapcsolhatod a biztonsági kamerákat:

- ▶ Az előtted lévő csőre felkapaszkodva végigmászol a számítógépteremig, majd ott a számítógép elé állva megjelenik egy akcióikon, amelyet aktiválnod kell az „akció" gombbal.
- ▶ Jobbra, vagy balra haladva - te döntöd el melyik irány a szimpatikusabb -, lőj a kamerára egy bénító lövedéket az SC pisztolyod másodlagos tüzelésével, ez hatástalanítani fogja a kamerát pár másodperc erejéig. Ezután fuss a kamera előtt található fedezékhez és bukj le. Itt a segítőd fel is hívja a figyelmedet, hogy jelenleg biztonságban vagy, a kamera nem vehet észre. Amikor újra aktiválódik a kamera, várd meg, míg a számítógépteremmel ellentétes irányba néz, és rohanj a számítógépet rejtő épülethez. Nyisd ki az ajtót, lépj a gép elé és aktiváld az előtűnő akció ikont.

Ekkor megjelenik egy panel. Ahhoz, hogy leállítsd a kamerákat, fel kell törnöd a rendszert, válaszd hát ki ezt az opciót az „akció" gombbal. A hackelés folyamata nagyon egyszerű művelet. Négy oszlopban folyamatosan pörögnek a számok. Egy idő után az oszlopokban megáll egy-egy számkombináció, melyet ki kell választanod, és meg kell nyomni az akciógombot, erre összesen 30 másodperced van. Miután megtaláltad az oszlopban a keresett számot, zöldre fog váltani. A négy szükséges számot megszerezve, sikeresen feltöröd a szervert, és lekapcsolhatod a kamerákat. Az egész hackelésben az egyetlen ellenséged az idő, mely egyre kevesebb lesz a játék előrehaladtával. Ha ezzel megvagy, mássz vissza a csőre, majd kezdj el visszafele csimpaszkodni (az ugrás gomb megnyomásával felhúzhatod a lábaidat is a csőre). A kép fölé érve megjelenik ismét egy akció ikon, melyet aktiválva kötélen ereszkedhetsz le a képhez, a lézerek érintése nélkül. Az ereszkedéshez a mozgás gombokat tudod használni, attól függően, hogy éppen le- vagy felfelé akarsz menni. A tárgy megszerzése után minden eltűnik, és egy ajtó nyílik meg a semmiből, amin lépj be, és véget is ér az első gyakorló pályád.

V.2.1.2. Test Course B

▶ *USA, Fort Meade, NSA főhadiszállás*

Szerezd meg az információt a fogva tartott tűsztól.

Egy emelvényről kezded a küldetésed a jól ismert fehér pályán. Innen fentről jól körülnézhetsz. Látod a négy szobát, és a sétáló rendőrt. Hogy a küldetés ne legyen sikertelen, le kell ütnöd vagy meg kell ölnöd a rendőrt, ugyanis ha észreveszik őt a terroristák, rögtön végeznek a tűsszel. Gyorsan ugorj le az emelvényről, majd szép csendben lopakodj a rendőr háta mögé, és aktiváld a megjelenő akció ikont. Miután megragadtad a férfit, két lehetőség közül választhatsz: megölheted, vagy elkábíthatod egy kis fojtás segítségével. Én az utóbbit javaslom, a több pontszám miatt, amelyet a küldetés végén oszt ki számodra a gép.

Dolgod végeztével nyiss be az állványzat mögötti ajtón. Itt két terrorista, és a túsz található, a pálya szerkezete pedig egy egyszerű labirintus. Jól figyeld meg fentről merre kell menned majd, hogy bejuthass a túszhoz. Legkönnyebben az SC-20K fegyver másodlagos lövésével, a sokkoló lövedékkel tudod elintézni a terroristákat. Távolról könnyedén becélozhatod őket a lélegzeted visszatartásával, majd lődd ki őket. Persze, a hátuk mögé lopakodhatsz, majd elkábíthatod őket, de fegyverrel egyszerűbb a dolgod, és gyorsabban is végezhetsz a feladattal. A két terrorista legyőzése után fuss a túszhoz, aktiváld a megjelenő akció ikont, hogy megszerezhesd a fontos információkat, szabadítsd ki a túszt, és menj vissza a lépcsőhöz.

Ezennel véget is ért a tréninged, ideje, hogy élesben gyakorold a dolgokat.

Megjegyzés: a végigjátszás megírásának pillanatában a training pályákat nem lehetett PC-n a HDR kikapcsolásával végigvinni, ugyanis a speciális fényeffekt nélkül a fehér szobákban nem rajzolódtak ki a falak.

V.2.2. Iceland - Geothermal Plant

- ▶ *Iceland*
- ▶ *20 km-re Akurejri-től*
- ▶ *2007. szeptember 7. 04:25*

A hírszerzés forrásai alapján az NSA tudomást szerzett egy geotermikus erőműről, amit egy terroristacsoport használ rejtekhelyéül. A csoport valószínűleg rakétaindításra készül, melyet mindenképpen meg kell állítanod. Célod bejutni az erőműbe és kideríteni, mi folyik ott valójában. Segítségképpen társat is kapsz egy kezdő Splinter Cell ügynök személyében, akit John-nak hívnak.

A gépen kapod kézhez az irányítást, ahol már ugrásra készen áll főhősünk. Még a fedélzeten, a mögötted található bal oldali konzolnál elolvashatod az utolsó e-mailt, melyet Sam Fisher lánya írt apjának. A levél tanulmányozása után fuss neki a repülő hátsó részének, és szó szerint vesd be magad a mélyvízbe.

A vízbe érve kövesd John-t, vagy a piros jelzőfényt, amit könnyen kiszúrhatsz majd a sötét vízben. Ússz be a víz alatti alagútba, nemsokára elérsz egy részt, ahol a fenti jégrétegen egy nagy lyuk tátong. Társaddal együtt ússz fel a nyíláshoz, ahol két katona őrködik, mint ahogy azt a hőérzékelős szemüvegeddel jól láthatod. Az egyiket John hatástalanítja, a másikkal viszont már neked kell végezni. Nagyon egyszerű a dolgod, nézz ki a lyukon, amire felfigyel a katona, vagy ha mégsem, akkor fütyüléssel hívd fel magadra a figyelmet. Amikor elég közel ér hozzád, megjelenik egy akció ikon, melyet aktiválva berántod a vízbe az ellenséged, és eltöröd a nyakát. Szabad a terep felfelé, kimászhatsz a vízből az „ugrás" gomb segítségével.

Társad figyelmeztet, hogy áram van a kerítésben, nem célszerű így átmászni rajta. Menj hát be a bal oldali megvilágított ajtón, ahol a generátor található. Lopakodj el csendben az alvó őr mellett, ne zavard meg nyugodt álmát, te csak a biztosítékot szeretnéd elvágni, a megjelenő akció ikont aktiválva. Siess vissza, hogy segíthess John-nak felmászni a kerítésre, majd a piros állványzatra. Guggolj le elé, ezután automatikusan felsegíted őt. Most te következel. Mássz át a kerítésen, azután a bal oldali létrát használva kapaszkodj fel az állványzatra. Innen már csak a drótra kell ugranod, hogy bejuthass az erőműhöz.

A drótról leugorva jelentkezni fog Lambert, hogy kiossza az új feladatot. Elválnak tehát útjaid John-tól, ugyanis az ő feladata leállítani a keringető rendszert, hogy te könnyedén be tudj jutni az erőműbe. Fordulj hát jobbra, és mikor az őr elsétál a lépcső mellett, a „guggolás" gomb használatával észrevétlenül, csendben ugorj le a tetőről. Menj le a lépcsőn, de ne teljesen, ugyanis két őr érkezik a kapun át. A beszélgetésüket kihallgatva kiderül, hogy már el is kezdődött a visszaszámlálás a kilövéshez. Miután befejezték a beszélgetést, két mód van rá, hogy kinyisd az utadban álló kaput. Az egyik az, hogy az alattad sétálgató katonát követed, majd a vezérlőszobába benyitva kinyitod a kaput a számítógépen keresztül. Az itt álló őrrel ne is foglalkozz, de gyorsan végezd el a számítógép vizsgálatát, ugyanis az udvaron álló katona könnyen megláthat az ablakon keresztül.

A másik módszer pedig az, hogy az egy helyben álló katona mögé kerülsz a sötét tároló helyiségben, és megragadva arra kényszeríted, hogy mondja el a kaput nyitó számkombinációját (1977). Én ezt a módszert javaslom, ugyanis sokkal könnyebben kivitelezhető, mint az előbb említett változat.

A kaput kinyitva várd meg, míg a kerítés másik oldalán sétálgató őr megáll, és lopakodj be balra. Ekkor jelentkezik John, hogy sikeresen lekapcsolta a keringető rendszert, és ezzel együtt a gyár oldalán található ventilátort is. Amilyen önfejű a kölyök, egyedül akar körülnézni a gyárban, hiába akarod Lambert-tel együtt lebeszélni róla. Koncentrálj azonban újra a feladatra. A terület felső részén, szemben a kapuval található egy létra. Mássz fel rajta gondosan ügyelve, hogy a két arra sétáló őr ne vegyen észre. Várd meg tehát, míg elsétálnak az ellenkező irányba. Miután felmásztál, ismét kapaszkodj fel a lévő található siló létráján. Az itt található csövön keresztül mássz át a túloldalra, de várd meg, míg az elemlámpás őr elhalad, ugyanis felfelé is fog világítani, és ha éppen a drót közepén helyezkedsz el, könnyedén észrevehet, és ezzel lőttek a riadó nélküli szemlének. A túloldalra átérve mássz be a ventilátor lapátjai közé, a megjelenő akció ikont aktiválva.

A ventilátor túlsó oldalára érkezve, automatikusan megkapaszkodsz az ott lévő peremben. Eközben szemtanúja lehetsz annak, hogyan kapják el az önfejű, fiatal John-t és végzik ki. Szegény kölyök... Ezután hallod, hogy a rakétaindítás is megkezdődött és összesen 7 perced maradt arra, hogy leállítsd a kilövést. Kezd izgalmassá válni a küldetés. Mássz fel a balra található gépezet hídjára. Itt jól láthatod, hogy két lejáró található rajta. Ez a két lépcső, két különböző megoldáshoz vezet:

- A könnyebbik úthoz mindenképpen a közelebbi lejáró vezet. Az alján aktiválva a berendezést, az egész gépezet arrébb megy éppen annyival, hogy a híd végén található csőre könnyedén felmászhass. Előtte azonban mindenképpen lődd ki a fényeket John holttesténél, hogy teljesen észrevétlen maradhass. Addig kapaszkodj előre a csövön, amíg a rakéta fölé nem érsz. Ekkor ismét megjelenik egy akció ikon, melyet aktiválva Sam beakasztja a kötelét és

leereszkedhetsz a rakéta konzoljához, amellyel aztán leállíthatod az indítást. A vezérlőpult előtt álló embert sajnos meg kell ölnöd, vagy jobb esetben mindenképpen le kell ütnöd, ugyanis ha nem teszed, riadót fog fújni. A földre leereszkedve hackeld meg a rendszert, majd miután sikeresen leállítottad az indítószerkezetet, kapaszkodj fel a létrán, és mássz fel az érted érkező gép leeresztett kötelén.

- Második lehetőség: a hídon válaszd a távolabbi lépcsőt. Menj le rajta egy szintet, majd várd meg, míg az őr kellő távolságra lesz tőled. Ekkor lopózz be az előtted lévő irányítópanelhez, üsd le a bent tartózkodó férfit, és aktiváld a panelt. Menj lejjebb még egy szintet. Az oszlopnál található számítógépbe bejutva aktiváld a rakéta konzoljához vezető hidat. Most menj vissza a feletted lévő emeletre, és az őrök mellett lopakodva hackeld meg a rakéta rendszerét. Sikeres leállítás után kapaszkodj fel a melletted található létrán, és mássz fel az érkező gép leeresztett kötelén.

Ezzel véget is ért az első bemelegítő küldetésed, és végre elkezdődhet az igazi kettős ügynöki élet.

V.2.3. Kansas - Ellsworth Federal Penitentiary

▶ *USA, Kansas, Ellsworth-i Fegyház*
▶ *2008. február 1. 23:04*

6 hónap telt el a legutolsó küldetés óta. Sam lánya halálos autóbalesetet szenvedett. Ezt a tragédiát „kihasználva", az NSA és Sam úgy döntött, hogy Sam bevonul a börtönbe elítéltként, hogy a terroristák bizalmába férkőzhessen, ugyanis rendkívül veszélyes terveket szövögetnek. Első lépésként segítened kell Jamie-nek megszökni a börtönből, hogy majd rajta keresztül könnyedén a terroristák bizalmába férkőzhess.

A celládnál kezdődik a küldetés. Nemsokára Jamie sétál az ajtód elé, és elmondja a szökés részleteit. A terv a következő: el kell jutnod a központi toronyba, ahol ki kell nyitnod az összes rab celláját, ezzel még nagyobb zűrzavart okozva. Lásd is neki. A Jamie-től kapott eszközzel tépd szét a posztert a falon, mely egy lyukat rejt. Mássz be rajta az „előre" gomb segítségével, majd a következő helyiségben mássz fel a csőre. Ezután újra egy kis résben kell kúsznod. Itt fenn megszemlélheted a rabok verekedéseit, de ne nézelődj túl sokáig, összpontosíts a feladatra. Menj végig a rácsokon, egészen a piros fényhez, mely balra-középen található. Szedd le az aprócska szellőzőről a védőrácsot, majd mássz be rajta. Hihetetlen, hogy milyen kis helyen is elférsz, ugye? Végigkúszva a szellőzőn, nyisd ki a csapóajtót az akció ikon aktiválásával, és ugorj le rajta.

Egy irányítóterembe érkeztél, ahol egy őrrel találod szembe magad. Célod megszerezni a számkombinációt (1403) az ajtók, és a fegyverek eléréséhez. Kétféleképpen teheted meg ezt: meghackelheted a számítógépet, vagy megfenyegetheted az őrt, akit sajnos mindenképpen le kell ütnöd, ugyanis az ajtózár feltörése közben könnyedén észrevehet. A kód megszerzése után felveheted a füstgránátokat a fegyverraktárból, melyek kellemes segítséget nyújthatnak a későbbiekben, majd az ajtó zárját feltörve két útvonal közül választhatsz:
- Az egyik út a piros jelzőfényű ajtón át vezet. Az előtte elsétáló rendőrt megfigyelve láthatod, hogy csak hivatalos személyeknek nyílik ki. Kapd hát fel a leütött börtönőrt, és sétálj át vele az ajtón. Tedd le őt, majd hatástalanítsd az itt ólálkodó két társát is. Itt újból kettéágazik az út. Ha lemész a lépcsőn, akkor a központi torony alsó részén lyukadsz ki, ha a felső lépcsőt választod bal oldalt, akkor pedig le kell ütnöd még egy őrt, akinek a testével tudsz csak átjutni az újabb védelmi ajtón. Itt viszont rögtön a főtorony számítógépéhez érkezel, ahol ki tudod nyitni a cellákat. Óvatosan, guggolva haladj át a lengő folyosókon, ugyanis lent tűzpárbaj zajlik az elítéltek és az őrök közt.

- A második úthoz a lefelé menő lépcsőt kell választanod. Itt az ajtóhoz érve üsd be a helyes számkombinációt (1403), majd lépj be rajta. Hatástalanítsd az itt lábatlankodó őrt, majd jobboldalt vágd szét a fémdetektor energiaellátására szolgáló dobozt, így már nyugodt szívvel átsétálhatsz rajta. Kapcsold le a villanyt, majd törd fel az ajtó zárját. Az ajtón belépve nagy lövöldözésekbe csöppensz. Ügyesen kerülj a két őr mögé, majd egyenként üsd le, illetve kábítsd el őket. Ennél a résznél nagy segítség lehet a füstgránát, amit pár perccel ezelőtt vettél fel. Ezután menj be a nyitott ajtón, amit a bal oldalon találsz.

Elérkeztél a főtorony aljához. Az itt sétálgató elemlámpás őrt vagy ügyesen kerüld meg, vagy üsd le. A torony legalsó ajtaját törd fel, majd a lépcsőn járkáló őrt is kábítsd el. Az első szinten található számítógépből csak mellékes információkat szerezhetsz, viszont magadévá tehetsz egy shotgunt. Haladj feljebb egy szintet. Hackeld meg a számítógépet és nyisd ki a cellákat. Elsődleges feladatodat így teljesítetted is. Ezután menj ki a szint „erkély" részére, majd mássz fel a csövön. Üsd le, illetve ha szerencséd van, csak mássz el a fent lövöldöző őrök mellett, és kapaszkodj fel a létrán. Ha felértél, menj keresztül az előtted található betört üvegfalon, majd mássz fel a csövön, a torony legtetejéhez. Jamie jelentkezik ekkor, hogy elkapták, bajba került, segítened kell hát rajta gyorsan. A túloldalra a két oldalt összekötő fémgerendán tudsz áthaladni, majd lődd le shotgunnal a Jamie-t lefegyverző katonát.

Jamie hálás lesz ezért, de nem jut túl sok ideje arra, hogy rendesen meg is köszönje a segítséget, ugyanis hirtelen rendőrségi helikopter száll le a magasból, és futásnak kell erednetek. Újabb feladatot kaptál: lopj el egy helikoptert, amivel a terroristacsoport bázisába juthatsz. A következőket kell tenned ehhez: rohanj be a szemközti épületbe az oldalán található ajtó segítségével, majd a létrán felmászva, Sam automatikusan felugrik egy érkező helikopterre, és ezzel vége is a küldetésnek.

V.2.4. NYC - JBA HQ - Part 1

▶ *USA, New York, JBA Headquarters*
▶ *2008. február 2. 16:24*

Jamie, és a helikopter segítségével bejutottál a terroristák főhadiszállására. Az itt megoldandó feladataid között lesznek olyanok, amelyek a JBA és lesznek olyanok, amelyek az NSA bizalmát növelik, illetve csökkentik. Hogy melyik csoporttal szimpatizálsz, az csak rajtad múlik.

A pálya elején kövesd Jamie-t, aki megmutatja szállásodat, majd átad téged Moss-nak, aki szintén a terrorista csoport tagja. Ez az izomagyú gorilla nem igazán szimpatizál veled, de azért nagy ked-

vesen elvezet a bázis training részére. Itt egy akadálypályán kell magad végigküzdeni, majd kinyitni a végén található széfet, ezzel bizonyítva a csoportnak a tudásodat. Ha esetleg hibát vétenél a pálya folyamán, semmi gond, vissza kell menni az adott helyen kinyílt ajtón.

Innentől kezdve összesen 25 perc áll rendelkezésedre, és a következőket kell tenned:

A Moss által kinyitott elektromos ajtón menj be, majd fordulj jobbra. Bújj át a lézer alatt, majd a sok-sok lézercsíknál várakozz addig, míg el nem tűnnek, és a megfelelő pillanatban fuss át közöttük. Balra fordulva törd fel a zárat, majd ismét pár zöld lézercsíkkal találkozol. Itt is várd meg, míg el nem tűnik az összes, és ekkor rohanj át. Jobbra fordulva mássz fel a létrán, majd kapaszkodj a falba és oldalazz a peremen egészen addig, míg az akció ikon meg nem jelenik. Ekkor ereszkedj le az alattad található nyíláshoz és kússz be rajta. Préseld át magad a jobb oldalt található résen, majd mássz fel a balra található kötélen. Felérve az akcióikon megjelenik, és azt aktiválva leereszkedhetsz a nyitott ajtóig, de itt is óvatosan közlekedj, két lézer áll az utadban. Gondosan figyeld meg a mozgásukat, majd gyorsan cselekedj. Leérve már trükkösebb dolgok várnak rád. Láthatod, hogy egy kis betonalagút belsejében és tetején is egyaránt mozog egy-egy lézer. A továbbjutáshoz a következőt kell csinálnod: az alagút közepén van egy rés, ezt kihasználva indulhatsz akár felül, akár alul is, amikor a választott helyen épp visszafelé megy a lézer, majd a résnél pozíciót váltasz (felmászol, illetve leguggolsz) és gyorsan kiszaladsz a trükkös betoncső szerkezetből. Balra továbbhaladva szinte ugyanez a helyzet, csak könnyebb kivitelben, ugyanis itt csak felül van lézer, így itt akkor mássz át a következő akadályon, amikor a zöld fény már távol jár tőled.

Végre megérkeztél célpontodhoz, a széfhez. A következőképpen tudod kinyitni: a balra, illetve a jobbra iránygombokkal tudod forgatni a fogaskerekeket. Amint az első kerék megtesz egy fordulatot, már az utána következő is mozog vele együtt. Balról a legelső tárcsát kell először úgy állítanod, hogy a kis rés rajta felfelé mutasson, és a tárcsa színe zöldre váltson. Ezután a másik irányba kell forgatnod a rendszert, és az előbb említett módszer szerint állítsd be a második és az első kereket is. Ezután kinyílik a széf, és sikeresen végeztél a feladattal.

Dolgod végeztével menj ki az „Exit" feliratú ajtón, majd a létrán felmászva üsd ki a ventilátort. Ismét a training pálya kezdőrészén vagy, ahol Moss kinyitotta neked az ajtót. A másodlagos JBA küldetésed a lőtérnél érhető el, ami pont szemben található. Itt a következőt kell tenned: az asztalra felszerelt távcsöves fegyverrel és egy tár golyóval (30) a céltáblákra lőve összesen 75 pontot kell szerezned. A golyó mennyisége végtelen, de miután újratöltöttél, az egészet kezdheted elölről. Érdemes gyakran használni a lélegzet visszatartás opciót, ugyanis anélkül állandóan billegni fog a célkereszted, még ha nem is nézel olyan távolra. A küldetés befejeztével végezd el az NSA munkákat is.

Elsődleges NSA küldetések:
A központ tetején található antennába lehallgató készüléket kell elhelyezned, hogy az NSA állandó kapcsolatban lehessen a létesítménnyel. Menj ki a training részből és haladj balra a folyosón. Amint elérsz a bázis központi részét, látod, hogy jobbra van egy létra a hálószobákkal szemben, a gyengélkedő mellett. Mássz fel rajta. Itt két munkás fog ügyeskedni a tönkrement ventilátorral. Várd meg, míg befejezik a beszélgetésüket, majd osonj el mögöttük és menj be az alagútba, ahol ismét egy létra fog várni rád. A tetőre felérve vigyázz, ez már számodra tilos terület, ha észrevesznek, csökkenni fog a JBA beléd vetett bizalma, és mellékesen visszatesékelnek a számodra is járható területre. Két őr védi ezt a részt. Könnyen kicselezhetők, nem lesz velük túl sok gondod. Az elsővel, aki figyeli a kinti terepet, nem is igen kell foglalkoznod. Menj rögtön jobbra, majd látod, hogy a kerítés végén nyitva áll egy ajtó, és azon átlépve eljuthatsz az antennához. A dobozok mellett lopakodj el, vigyázva az arra sétálgató őrrel, majd látogasd meg az antenna dobozát. A tolvajkulcs segítségével törd fel a rajta lévő zárat és tedd bele a készüléket. Visszafelé is nagyon egyszerű a dolgod, ugyanis a kapu előtt felnyithatsz egy csapóajtót, majd az alatta lévő létrán lemászva a ventilátort szerelő férfiaknál találod magadat.

Következő NSA feladat: a központ szervertermébe kell bejutnod, és trójai vírust telepítened a rendszerbe. Ehhez a központi bázisrészhez haladj, itt le kell menni a lépcsőn majd a lépcsővel szembeni terembe kell bemenni. Látod, hogy Jamie is épp oda tart. Várd meg míg elmegy, majd rohanj oda a zárhoz, amit csak kóddal lehet kinyitni. Hogy ne vegyen senki se észre téged, kapcsold le a villanyt, majd csak azután hackeld meg a zárat. Ezután menj be a kinyílt ajtón, és rögtön ugorj le balra, ugyanis egy kamera figyeli a terepet, de szerencsére csak jobb felé néz. A bútorok mögé bújva várd meg, amíg kijön a morgolódó férfi, és miután elment, balról lopakodj be az ajtón. Itt két geek beszélget egymással. Miután befejezték a csevegést, látod, hogy az egyik pont feléd tart. Gyorsan bújj el az előző szobában található szekrénybe, az ajtó mellett és várj türelmesen. Miután elment előtted a szakember, szabad a terep a szerverházba. A gép előtt ülő emberrel ne is foglalkozz, észre sem fog venni téged, ha óvatosan ellopakodsz mögötte. Kerülj a férfi jobb oldalán lévő gép túloldali részére, majd miután feltörted az ott található számítógépet, telepítsd a vírust.
A kijutáshoz itt sajnos nem biztosítottak rövidebb utat, ugyanúgy kell kimenned is, mint ahogy bejöttél.

Extra küldetések a NSA számára:
Enrica irodájában - amely a tetőre felvezető létra mellett van, benn a gyengélkedőn - titkos iratok vannak elhelyezve. Ezeket úgy tudod megszerezni, hogy - miután elcsevegtél a bájos csajszival - lekapcsolod a villanyt, feltöröd az irodájának a zárát, és belopakodsz a helyiségbe. Lassan, guggolva kell belopakodnod, ugyanis amilyen jó alakja van, épp annyira jó a hallása is Enrica-nak. Az irattartóban turkálva megtalálhatod az adatokat, plusz az irattartó melletti számítógép segítségével megtudhatod a szerverszobába vezető ajtózár kombinációját (6278), amely a későbbiekben még hasznos lehet a számodra.

Amikor a szerverszobában telepíted a vírust, gyorsan megszerezheted a számítógép asztal melletti irattartóban található professzionális háttér információkat. Úgy szerezheted meg őket, hogy amikor már csak egymagában gépezik a férfi, lekapcsolod a teremben a villanyt az ajtó mellett, majd mikor jön le a lépcsőn, hogy felkapcsolja azt, gyorsan felszaladsz a számítógéphez, és a fiókból

előbányászod az adatokat. Ezután már sietve mehetsz is a melletted lévő gép mögé, ahol a vírust kell telepítened. Mindenképpen érdemes tehát egyszerre megoldani a két feladatot, hogy ne kelljen kétszer megszenvedni a bejutással, és a kilopakodással.

Lehetőleg hagyj meg legalább egy percet a 25-ből, mielőtt Mosshoz visszatérnél a training részhez, ugyanis utána apránként csökkenni kezd a bizalom a JBA-nál. Moss újabb feladattal akar megbízni téged, kövesd hát őt a retinaellenőrzős ajtóhoz. Itt már vár rád a fővezér, Emile, és a helikopter pilótája. Emile a barátságos üdvözlés után odaad neked egy fegyvert, benne egyetlen golyóval. A feladat egyszerű, döntened kell, hogy a pilóta éljen vagy sem. Ha az NSA bizalmát akarod erősíteni és ezzel pontot veszteni a JBA-nál, lődd ki a golyót vaktában, ne célozz a pilótára. Azonban ha a JBA bizalmát szeretnéd növelni, és az NSA-val mínuszban lenni, akkor lődd le a pilótát, ugyanis Emile ezzel akar megbizonyosodni arról, hogy nem vagy-e esetleg kém. Hehe. Akárhogy is döntesz, a bizalmi csíkon kívül semmire sincs hatása az eseménynek.

V.2.4.1. Sea of Okhotsk

- *Okhotsk, 200 km-re Szibériától*
- *2008. február 20. 05:28*

Megkapod első igazi feladatodat a JBA-tól. Elsődleges célod megkeresni, és átvenni az irányítást egy befagyott orosz hadihajón, melynek neve Rublev. A küldetést Encira irányítja távolról, és a segítséged is ő lesz a rádión keresztül.

A levegőben kapod kézhez az irányítást, pár ezer méter magasan. Mikor feltűnik az akció ikon, aktiváld, hogy kinyílhasson az ejtőernyő. Ám ekkor hirtelen újabb problémával kell szembenézned, ugyanis az ejtőernyő nem akar rendesen működni. Mozogj össze vissza, amíg hirtelen pár pillanatig fel nem tűnik egy újabb akció ikon, amit gyorsan aktiválva sikeresen landolhatsz a havas területen.

Látod, hogy ahol a felszerelésed landolt, leszáll egy helikopter és kiszáll belőle két ember. Legegyszerűbb módja annak, hogy visszaszerezd a csomagot: gyorsan odadobsz hozzájuk egy füstgránátot, amire felfigyelnek és elkezdenek lassan közeledni feléd. Te addig kerülj gyorsan a felszereléshez egy másik útvonalon bal vagy jobb oldalt. Természetesen le is ütheted, illetve lelőheted őket, a pontjaid kárára. Miután összeszedted a muníciót, ugorj be a jobb oldalon található vízbe. Itt ússz be a szikla vájatába, ahol fölfelé nézve látod, hogy egy helyen a jégréteg vékonyabb. Ússz oda, majd aktiváld az akció gombot. Ekkor Sam feltöri a jeget, és behúzza a vízbe az ott ácsorgó őrt. Mássz fel az így keletkezett lyukon a kellemes hóviharba.

Egy kisebb katonai bázishoz értél, tele generátorokkal, robbanóanyagokkal, no meg őrökkel. Célod: felrobbantani a hajóhoz vezető jégfalat. Haladj is rögtön balra, várd meg, míg az őrök eltávolodnak, majd ugorj be a lékbe. Két helyen is fel tudod törni a jeget, az egyik vékony réteg a jobb oldalon, a másik pedig előrébb van, pár méterre a lyuktól, ahova becsobbantál. Mindkét helyen egy-egy generátor van, melyeket kiiktatva lekapcsolhatsz pár lámpát. A detonátor középen vár rád, ott, ahol a tűz ég. Remélhetőleg az őrök messze járnak már innen, ez biztosan így van, ha szétszedted a két generátort, de ha mégsem, akkor tereld el a figyelmüket, például egy füstgránáttal, vagy egy pár füttyszóval. A detonátort meghackelve felrobban a jégfal. Ha esetleg túlélte volna az ott őrködő két katona a robbanást, a figyelmüket az ott található detonátor hatástalanításával terelheted el, így könnyedén beugorhatsz a robbanásnál keletkezett résbe, ahol ismét kellemes jeges fürdő vár rád. Ha esetleg „Hard" fokozaton játszanál, érdemes felvenni két helyen a SC-20K tárat, az egyik a legelső feltört léknél van, a másik pedig a detonátor mellett.

V.2.4.2. Sea of Okhotsk - Part 2

Ússz fel a bal oldali megvékonyodott jégréteghez. Kapcsold be a hőérzékelő szemüveget, és nézd, hogy mikor távolodik el a vékony jégrétegen álló katona társa. Miután kellő távolságra van, aktiváld az akció ikont, törd fel a jeget és húzd be a katonát a vízbe. Gyorsan mássz ki a jeges fürdőből, kerülj a társa háta mögé, és végezz vele is. Már csak egyetlen őr van hátra, aki a csónakban üldögél békésen. Ugorj be a vízbe, majd a csónak oldalán a vízből kiemelkedve rántsd be őt is a nem éppen kellemes hőmérsékletű folyadékba, és végezz vele. Mássz ki a vízből a kis dokkra - amely a csónaktól jobbra található -, nyomd meg a gombot, hogy az emelő lejöjjön hozzád, egy csónakkal együtt. Állj rá a csónakra, majd aktiváld a felvonót, ami felvisz téged, egészen a hajóig.

Megkapod az újabb feladatodat. Likvidáld a hajón tartózkodó összes katonát, egész pontosan mind a tizenhat ellenfeleddel végezned kell. Ajánlom, hogy fegyverrel nyírd ki őket, de ha kedveled a kihívásokat, egyenként le is ütheted őket, ezzel nagyobb százalékot kapsz a küldetés végén. Miután végeztél az összessel ezen a részen, menj fel a hajó oldalán elhelyezkedő létrán, vagy a toronyrészből a drót segítségével csússz át a hídhoz. Itt megkapod a további feladataidat.

Az NSA elsődleges küldetése: kapcsolatba kell lépned Lambert-tel, miközben a JBA arra utasít, blokkold le a hajó kommunikációját, hogy ne tudjanak értesítést küldeni a támadásról. Mássz feljebb, és hatástalanítsd az ott ólálkodó őrt. Ezután kapaszkodj fel az antennához, törd fel a doboz zárát és hackeld meg a rendszert. Ekkor kapcsolatba tudsz lépni Lambert-tel. Elmondod neki, hogy mit kell csinálnod a terroristák utasításai szerint, Lambert közli veled, hogy nyugodtan folytasd a feladatodat. A beszélgetés befejezése után ugyanebben a dobozkában kell lekapcsolnod a kommunikációs rendszert is.

A JBA utasít téged, hogy öld meg a parancsnoki híd legénységét. Ezt legegyszerűbben a következőképp teheted meg: az antenna létráján mássz le, majd bal oldalt juss fel a füstölgő kéményhez. Nyisd fel az ott található csapóajtót és ereszkedj le a szellőző rendszerhez, a köteled segítségével. Ezután valamelyik ventilátorba dobj be egy mérgező gránátot, amit az akció ikonnal tehetsz meg. Ez a halálos gáz bejut a hídra a szellőzőrendszeren keresztül, és megöli az összes ott tartózkodó személyt, teljesítve a feladatodat. Ezután fordulj balra, mássz fel a ventilátorra, majd kússz végig a kis nyíláson. Ekkor kapod az újabb parancsod: végezned kell a kapitánnyal, mielőtt ő végez a hajóval.

A nyílásból kiérve mássz le a csövön, ahol majd láthatod, hogy elviszik az útból a konténert. Fuss le a lépcsőkön, és haladj arra,

amerre a konténert lerakták. Likvidáld az itt bóklászó katonákat. Vigyázz a toronyban lévő őrrel, mivel már messziről is könnyedén kiszúrhat magának, riadót fújva ezzel. Legegyszerűbben az SC-20K fegyver távcsövének segítségével végezhetsz vele. A lépcsőt elérve menj fel rajta, és végezz az ott sétáló őrrel, vagy csak egyszerűen osonj el a háta mögött. Folytasd az utad lefelé a túloldali lépcsőn, majd ereszkedj le a nyitott csapóajtón.

A hajó belsejébe érsz. Nyisd ki az ajtót, majd menj balra egészen a terem végéig. Várd meg, míg a fehér ruhás őr fel nem ér a lépcsőn, ekkor mögé lopakodhatsz, vagy egy lövéssel végezhetsz vele. Egy szinttel lejjebb érve ismét balra kell menned, és a lépcsőn lefutva ki kell nyitnod az ajtót, ezen lépj be, mögötte egy újabb zárt ajtó vár rád. Ezt is nyisd ki, beérkezel egy silókkal teli terembe. Lopakodj az elemlámpás férfi mögé és kábítsd el. Menj jobbra a piros jelzőfényű ajtóhoz, ahol leállíthatod a hatalmas ventilátorokat. Menj vissza az ajtóhoz, majd vedd célba a mellette található lépcsőt. Menj fel rajta, likvidáld az őrt, és menj jobbra, majd újból jobbra, amíg ismételten egy ajtóhoz nem érkezel. Lépj be rajta, szaladj le, ahol már vár rád a kapitány.

A kapitány semmiképpen sem vehet észre, ugyanis akkor a kezében tartott dinamittal felrobbantja a hajót. Éppen ezért a lejáró végén, óvatosan nézz be jobbra, és miután elfordult, lopakodj mögé és üsd le, vagy lődd fejbe távolról. Miután a kapitányt likvidáltad, mássz fel a pirosan villogó létrán, nyisd ki felül a csapóajtót, és szállj be az érted érkező helikopterbe. Újabb sikeres küldetést tudhatsz a hátad mögött ezennel.

V.2.5. Shanghai Hotel

- ▶ *Kína, Sanghai*
- ▶ *2008. február 6. 23:03*

Egyre magasabbra kerülsz a JBA ranglétráján, ezért Emile elvisz téged egy találkozóra, mely Shangaiban lesz megtartva. A randi célja, hogy nukleáris fegyvereket vásárolhasson a terrorista csoport számára.

A repülőgépen a pilóta hirtelen rosszul lesz, és elveszti a gép feletti irányítását. Emile téged küld a pilótafülkébe, hogy irányítsd a gépet a célállomás felé, mely nem más, mint egy hatalmas sötét toronyház. Könnyen megtalálható, kiemelkedik a többi építmény közül. Irányítsd hát felé, és hozd egyenesbe a gépet, hogy sikeresen landolhassatok a tetején.

Emile kint hagy őrködni, amíg ő bemegy a találkára. Az NSA már jelentkezik is, hogy feltétlenül rögzítsd a beszélgetést, de figyelmeztet arra is, hogy ha észrevesznek a landoló zónán kívül a terroristák, rögtön véget ér a küldetésed. Láthatod, hogy a bejárat mellett van néhány raklap. Mássz fel rá, de várd meg, míg elmegy az őr jobbra, beszélgetni. Ekkor kapaszkodj fel a tetőre, és mássz fel a létrán, miután az ottani őr is elmegy balra. Kapaszkodj fel, majd csússz át a középen elhelyezkedő kötélen a túloldalra. Itt mássz fel a szellőzőre, majd ugorj le balra a lépcsőhöz.

Ekkor érkezik az információ, hogy a ház oldaláról könnyen le tudod hallgatni a beszélgetést. Ezen a területen jó pár katona őrködik, bár nem nehéz kicselezni őket. Balra bújj el a két doboz közt, várd meg míg a katona elhalad melletted. Ezután menj fel a szemközti lépcsőn. Ez a terület teljesen őrmentes, így bőven lesz időd meghackelni a dobozt, aminek a segítségével lejjebb tudod ereszteni a daru kötelét. Az egyik őr mögötted felfigyel erre, de te ekkor már rég felmásztál a daruhoz, és lecsúsztál a kötélen a kis állványhoz.

Ha itt leérsz, kapaszkodj a falba, és lassan lépkedj balra, amíg csak tudsz. Ezután ereszkedj le és kapaszkodj meg a peremben, majd a melletted lévő villogó rúdba csimpaszkodj bele. Ezen ereszkedj lejjebb egy szintet, majd ismét kapaszkodj a falba. Egészen addig kell sétálnod, amíg nem találsz egy olyan cölöpöt, amibe be tudod akasztani a köteled. De odáig el is kell jutnod észrevétlenül, és sajnos nem mindegyik ablakon van behúzva a roló. Mivel épp tűzijáték van Shanghai-ban, sokszor kibámul az asztalnál ülő férfi. Várd meg, míg újra az asztal felé néz, és ekkor menj tovább, egészen a piros fényű cölöpig. Itt megjelenik az akciógomb, melyet aktiválva le tudsz ereszkedni az ablakhoz, ahol ki tudod hallgatni a beszélgetést. Javaslom, hogy a leereszkedés előtt válts át lézeres mikrofonra, hogy minél előbb bele tudj kezdeni a felvételbe.

Ha nem tetted hamarabb, akkor az ablakhoz érve gyorsan kapd elő a lézer mikrofonod, és irányítsd a beszélgető partnerek felé. Miután felvetted a beszélgetést, az NSA jelenti, hogy egyenesen feléd tart egy helikopter, húzd hát el gyorsan a csíkot, nehogy észrevegyenek. Ereszkedj le a falon, amilyen gyorsan csak tudsz, majd a falba kapaszkodva haladj balra. Egy idő után nem sikerül tovább sétálni, ezért bele kell kapaszkodnod a perembe, hogy még odébb tudj menni az ablakok alatt, éppen annyira, hogy a helikopter fényszórói ne láthassanak meg. Itt várakozz, majd egy kis idő után kinéz egy őr a ventilátoros ablakon. Várd meg míg visszamegy, majd mássz be az általa kinyitott résen.

Új feladatot kaptál az NSA-tól: mintát kell venned a beszélgetésben említett Red Mercury-ból, amelyet a feletted lévő szobában találsz (3D Map használata erősen ajánlott). Óvatosan menj ki az ajtón, a mosodába. Itt kétféle útvonal is elvezet a célszobába:

Az első megoldás, hogy a jobbra-előtted látható kapcsolót benyomod, amire a mögötted található ajtónál portyázó őr berohan a szélső mosógéphez. Te addig bújj el az asztal alá, majd miután elment melletted, menj ki az ajtón, szállj be a liftbe és emelkedj fel vele egy emeletet, ahol jobbra találod a keresett szobát.

Második lehetőséged az, hogy az előtted-jobbra lévő biztosítékot szétvágod, így elmegy a mosógépeknél a világítás. Ekkor be tudsz lopakodni az őr mellett, és a baloldali gépsor mögött találsz egy nyílást, amin keresztül bemehetsz. Itt mássz fel, majd bújj be a kis résbe, és giliszta módjára kússz be a keresett szobába.

Ha bejutottál a szobába, várd meg, míg leül a férfi a gép elé, majd üsd le őt. A számítógépben le tudod kapcsolni a biztonsági kamerákat, és felvehetsz két kis kémkamerát is. Ezután lépj be a melletted található ajtón. Várd meg, míg a bent található emberek befejezik a beszélgetést és szétszélednek. Az első le fog ülni a paraván mellé, te haladj el mellette. Fordulj be balra, és várd meg, míg Emile a pénzszámlálós férfihez nem megy. Ekkor fordulj oda a

széfhez és törd fel gyorsan. Vegyél mintát az anyagból, és vedd fel a töltényeket. Ezután menj be a melletted található ajtón, és mássz be a szellőzőbe.

Új feladatod kapsz a JBA-tól: találd meg Dr. Aswa-t iratait a szobájában. Kússz végig a szerverszobához, ahol egy hanggránát, egy számítógép és egy őr vár rád. Egyik sem igazán érdekel téged, ezért gyorsan felmászol a kis teremben elhelyezkedő létrán. Itt kússz tovább, kiérsz a hotel központi/felső részéhez. Mássz le az állványzathoz. A hotelben tartózkodó emberek épp ekkor kezdenek el ünnepelni. Menj balra az állványzaton, majd várd meg az érkező liftet, aminek a tetejére kell állnod. A lift lenti állomásához érve lépj az ott lévő állványzatra, majd a túloldalra futva ismét szállj liftre, és menj vele még lejjebb. Leérkezve szemben találod a szobát, ahova el kell jutnod, ám pár őr utadat állja. Várd meg, míg mindegyik más felé figyel, és a baloldali útvonalat választva fuss el a folyosóhoz. Várj ismét, amíg az őrök másfele figyelnek, és menj jobbra a szobához.

A szobában négy őr ügyel a biztonságra. Gyorsan lopakodj be balra a hálószobához, és bújj el a fürdőben. Miután az őrök befejezték a beszélgetést, várj pár másodpercet és üsd le a széf előtt munkálkodó férfit. Hogy semmiképp se vegyenek észre, nem árt a nappaliban gyalogló két őrt is leütni, de egyet mindenképp, azt, aki a hálószoba felé is járkál. Miután velük végeztél, szép kényelmesen nyisd ki a széfet. Vedd ki belőle a fontos iratokat. Ekkor érkezik az NSA új megbízása.

Feladatod: meg kell ölöd Dr. Aswa-t, aki már közeledik is a szobája felé. Eközben azonban már érkezik érted Emile is a helikopterrel, és miután betörték a szobát, folyamatosan csökken a beléd vetett bizalmuk, ezért nem érdemes a doktort megvárni a saját szobájában. Egyetlen úton tudod a bizalomvesztést elkerülni: a széffel végezve rögtön menj a bejárati ajtóhoz, de úgy, hogy még sötétben legyél. Láthatod, hogy Aswa egy őrrel beszélget a liftnél. Rántsd elő az SC-20K fegyvert, zoom-olj a célpontra, tartsd vissza a lélegzeted és egy pontos fejlövéssel végezd ki a dokit. Ezután rohanj vissza a szobához, várd meg, míg betörik az ablakot és rohanj a helikopterhez, az őrökkel mit sem törődve.

V.2.6. NYC - JBA HQ - Part 2

- ▶ *New York, JBA Headquarters*
- ▶ *2008. február 22. 21:03*

Emile szerint a terrorista csoportnak szüksége van egy olyan emberre, mint amilyen te vagy, ugyanis remekül végzed a rád bízott feladatokat. Visszatérsz hát vele a JBA központba, ahol újabb feladatok várnak rád.

A küldetés elején Sam kioson a főhadiszállásról, hogy titokban Lambert-tel találkozzon. Ő az autójának lámpájával villogva jelez neked, a kocsija a kerítés előtt parkol. A beszélgetés során kapjuk meg az új NSA megbízásokat. Meg kell tudnod, mire készül Emile, ezért a szobájában kell tervek után kutakodnod. Az NSA-nek szüksége van professzionális háttéradatokra (egyelőre összesen 3-ra) a terrorista csoportról. Ezen kívül szerezned kell még az 5 legfontosabb tagról személyes adatokat, és hanganyagokat. Lambert-től elbúcsúzva mássz fel a konténerre, és ugorj át a fal túloldalára.

Mivel tiltott helyen vagy, nem szabad, hogy észrevegyenek az udvaron karatét gyakoroló emberek, bár elég vicces nézni őket, ahogy próbálják elsajátítani a harcművészeti gyakorlatokat. Lopakodj be a garázsba, ahol az ajtóhoz érve Enrica már vár rád.

Kövesd őt az elsődleges feladatod helyszínéhez. Séta közben megkér arra, hogy távolítsd el a pilóta holttestét, aki a Shanghaiba repülés során vezette a helikoptert. Mérgezés áldozata lett, és még nem tudni, ki a felelős a haláláért. A hangazonosítós ajtóhoz érve Enrica tudatja veled az elsődleges feladatodat: össze kell raknod tíz aknát a melletted lévő gépezet segítségével. Tőle elbúcsúzva kezdj is bele a feladatokba.

25 perc áll rendelkezésedre az egész küldetés teljesítésére, ez bőven elég kell legyen minden feladat végrehajtásához. Hogy ez könnyedén sikerüljön is, a következő lépések szerint járj el:

Miután elbúcsúztál Enrica-tól, gyorsan menj be a sötét sarokba. Nem sokára látni fogod, hogy Enrica a lépcsőn felfelé menet találkozik Emile-lel. Kapd elő a lézer mikrofont, és rögzítsd mindkét fél hangját. Két darab hanganyag már meg is van. Ezután haladj a létesítmény központi részébe. Olyan 22:20 körül lesz a visszaszámláló órádon, amikor meglátod Jamie-t, aki a szerverszobából jött ki. Kövesd őt kellő távolságból. Egyenesen a lépcsőházba halad, hogy beszéljen a biztonsági zárat szerelő technikussal. Te a sötétben állva a lézer mikrofon segítségével rögzítsd az ő hangját is. Ezután menj lejjebb egy szintet a retinaleolvasós ajtóig. Itt várj kábé egy percet, majd látod, hogy Moss belép a lépcsőházba egy férfi után kutatva. Nagy mérgében elkezd morogni, melyet te felveszel mikrofonnal, a sötétben megbújva. Ó, ha tudná, hogy te miket veszel fel róla!

Egyelőre csak ennek a négy személynek a hanganyagát tudod megszerezni, ezért lass neki inkább a többi feladatnak. Ha időt szeretnél húzni, akkor most újra megcsinálhatod az előző JBA bázisos főküldetést, és mellékküldetést, mely ugye egy szélkinyitásból és egy célba lövésből áll. Az egész csak időpazarlás, teljesen fölösleges megcsinálni, nem származik belőle hasznod, csak ha nagyon kell a JBA bizalma. Viszont a közelben van a gyengélkedő, ahol a halott katona fekszik. A tetőre felvezető lépcső mellett található ez a szoba, itt munkálkodott előzőleg Enrica is. Kapd fel az ágyról a holttestet, majd menj le vele a bázis legalsó részéhez, ahol a kazán található. A helyiségbe érve megjelenik egy akció ikon, hogy a lépcső mellett leteheted a tetemet, így nem rád hárul az elégetés folyamata.

A legközelebbi professzionális háttéranyag a szerverszobában lesz. Ide az első JBA feladatnál leírtak szerint tudsz ismét behatolni. A szobába beérve láthatod, hogy Emile nézegeti a számítógépet. Kapcsold le a villanyt, majd jól bújj el a szerverek közt, itt várd meg, míg Emile kimegy. Ekkor menj a számítógép melletti irattartóhoz, majd szedd ki onnan az első professzionális háttéranyagot.

Ezután következik a JBA fő feladata. Térj vissza oda, ahol a hangazonosítós biztonsági ajtó van, majd a mellette lévő gép segítségével rakd össze az aknákat. A mini játékban a következő a feladatod: el kell helyezni 10 robbanóanyagot 10 aknaváz központi részébe. A „tűz" gombot folyamatosan nyomva kell tartani, hogy a deto-

nátort tartó villa lefelé mozogjon, miközben az iránygombokkal azt állítod, hogy a csúszkáló kis pont mindig a céltábla közepén álljon. 15 lehetőséged lesz próbálkozni, de a feladatod így is nagyon egyszerű. Különösen akkor élvezetes, ha teljesen sötétben játszol, és a sok célkeresztre összpontosítás után a szobád falain fehér céltáblákat fogsz látni vagy 5 percig.

Miután ezzel végeztél, a felvett hanganyagok segítségével lépj be a hangazonítós ajtón. A lépcsőn felérve, először a bal oldali szobába érdemes menni, ahol Enrica munkálkodik. Látod, hogy a falon kamera ügyel a biztonságra, de azt is észreveszed, hogy feletted egy cső vonul át, mely az ajtóhoz vezet. Ugorj rá fel, a lábaiddal kapaszkodj meg rajta, majd mássz végig, így kicselezted a kamerát. Huppanj le a földe, majd nyiss be az ajtón. Nagyon csendben, lassan bújj át a fal és a bútorok közt jobb oldalt, majd még lassabban, csendesebben (erre azért van szükség, mert Enricanak valamiért nagyon jó füle van) vizsgáld át a bal oldalt található irattartót, ahol újabb háttéradatra lelsz. Óvatosan menj ki az ajtón, és a cső segítségével átkapaszkodva, nyiss be a másik ajtón.

A folyosó végén egy újabb ajtót találsz, az üvegen át figyelj, és várd meg, míg hátat fordít neked a sétálgató őr. Ezután nyiss be, a jobb oldalon kapcsold le a villanyt, majd folytasd az utadat előre. Az itt alvó technikussal nem kell foglalkoznod, akkor se ébredne fel, ha épp „cukivagyok" menne a rádióban. A legutolsó doboz mögött megbújva várd meg, míg a zenét hallgató őr elmegy mellette, hogy felkapcsolja a villanyt. Ekkor fordulj majd be balra, a jobbra helyezkedő folyosót kihagyva. Törj be gyorsan a veled szemben található szállásra. Csukd be az ajtót, majd nézz széjjel. Menj az ágyakhoz, ahol két irattartót találsz, bennük egy-egy profil adattal. Várj, amíg az itt alvó Dayton el nem kezd álmában beszélni. Ekkor kapd elő ismét a lézer mikrofont és vedd fel a hangját. Ezzel meg is van a szükséges 5 hangrögzítés.

Most Enrica szállása a célod. Várd meg, míg a kinn álló őr elfordul felőled, és menj ki ott, ahol bejöttél a szállásra, majd törd fel a balra található zárat, és nyiss be Enrica hálószobájába. Az ajtót csukd be magad után, majd az itt található irattartóban találsz egy profil iratot. Ezután távozz a fürdőszoba ablakán, és ugorj le az udvarra. Itt jobbra, a teherautó mellett található cső segítségével mássz fel az erkélyre, és nyiss be Emile szobájába. Természetesen visszafelé is mehetsz, ahol Emile szobájához két zárat is fel kell törni, de az egész csak időpazarlás lenne

Egyelőre még ne menj a széf közelébe. A balra található ajtón át Emile hálószobájában találod magad és egyben az utolsó szükséges egyéni profilt is a küldetéshez. A dolgozószobába visszatérve az álló óra melletti irattartó rejti az utolsó professzionális háttér információt. A számítógépbe betörve tudhatjuk meg az Enrica dolgozószobáját nyitó számkombinációt (1337). Ezután bújj el az asztal alá. Ekkor betoppan Emile és Jamie, hogy átfussák az iratokat. Várd meg, míg lezajlik a beszélgetés, majd mássz ki az asztal alól és törd fel gyorsan a széfet. Nincs sok időd, mivel Emile folyamatosan feláll, hogy ellenőrizze a szobát. Kissé paranoiás egy ember. A széf kinyitása után, scannelj különböző tervek után a páncélszekrényben a Blueprint Scanner segítségével, majd hagyd el a helyiséget az erkélyen keresztül. Itt ismét mássz le a teherautó mellett, és újra kapaszkodj fel Enrica fürdőszobájához.

A fürdőszobából kilépve automatikusan felállsz, és kinyitod az ajtót Enricának. Mivel nagyon profi vagy, könnyedén meghódítod a bombázót, és véget is ér ez a küldetésed.

Tipp: akik számára nem fontosak a küldetések 100%-os sikerei, és a fegyverek megnyitási lehetősége a csillaggal jelölt küldetésekkel, annak ajánlom figyelmébe a következő rövidítését a pályának:

Amikor Enrica elmondja a feladatod, és a lépcsőn beszélget Emile-lel, vedd fel valamelyikük hangját. Várd meg, míg Emile kilép az ajtón, ezután osonj fel a lépcsőn, melyhez a hangazonosítós ajtón át vezet az út. Itt rögtön a jobb oldali ajtót válaszd, kapcsold le a lámpát, cselezd ki az őrt, majd Enrica hálószobáján keresztül menj ki az udvarra. Az erkélyen keresztül irány Emile szobája, ahová Jamie-vel érkezik. A beszélgetésük után nyisd ki a széfet, vidd el a szükséges adatokat, majd térj vissza Enrica szobájába és vége a küldetésnek, minden más feladat teljesítése nélkül.

V. 2. 7. 1. Cozumel - Cruise Ship

▶ *Mexikó, Cozumel*
▶ *2008. február 27., 10:14*

A JBA téged bíz meg a terroristák új fegyverének felavatásával. Cél: elhelyezni a bombát egy luxushajón, így tesztelve a fegyver hatékonyságát.

A küldetés megkezdésekor természetesen már jelentkezik is az NSA telefonon, hogy véletlenül se robbantsd fel a hajót, hanem a bomba elhelyezése után jegyezd meg annak frekvenciáját, és mondd el Lambert-nek, hogyan tudják majd hatástalanítani. Ezen kívül azt is kérik, hogy a szellőzőrendszerben helyezz el füstgránátot, ezzel jelezve a parti őrségnek majd. A civileket tilos megölni, és senki sem vehet észre.

A küldetés megkezdésekor vedd fel a TV mellett található sokkolókat. Hallod, hogy az őrség már elkezdte átkutatni a szobákat, és a tied a következő. Az erkélyen át elegánsan távozz a szobádból, és kapaszkodj meg a korlátban. Jobbra haladva csimpaszkodj a csőbe, és mássz fel az újabb korlátra. Ezen tovább haladva kerülj az őr alá. Nemsokára megérkezik a társa, akivel először elcseveg a csodás kilátásról, majd bemegy a kaszinóba. Ezt kihasználva kapaszkodj fel, majd sétálj be te is.
Enrica jelentkezik ekkor, elmondása szerint segíteni tud neked azzal, hogy meghackeli a játékgépeket, ezzel elterelve az őrök figyelmét. Nem sokkal később pár gép elkezd magától pörögni, odavonzva magához a katonákat. Várd meg, míg mindkét őr elsétál melletted, majd miután másfelé figyelnek, osonj tovább a fal mentén előre. Itt egy újabb őrt láthatsz jobbra, amint épp a játékgéppel van elfoglalva. Lőj bele pisztolyod másodlagos lövésével az előtted található gépbe, majd mikor az őr odaszalad, addig te osonj be a „Counter" feliratú szobába. Ha esetleg jobbról megzavarna egy elemlámpás őr, bújj az asztal alá és várd meg, míg elsétál ő is.

Itt, a szobában található egy széf, ami hang gránátokat rejt, egy számítógép, ami számodra érdektelen, egy szellőző, melybe dobd bele a füstgránátot, és egy dobozka a falon, melynek zárját törd fel. A dobozka ajtaját kinyitva, kapcsold le a kinti Casino felirat világ-

gítását. Az őrök felfigyelnek erre, és mindannyian elkezdenek a szoba felé haladni. Lőj bele a szoba előtti játékgépbe a pisztoly másodlagos lövésével, aminek hatására odarohan a hozzád legközeleb tartózkodó őr. Osonj ki a szobából, és bújj el balra, a Casino felirathoz legközelebbi asztal alatt. Várj, míg elhaladnak melletted a katonák, majd bújj ki onnan, és törd fel a Casino felirat alatti ajtót, lépj be rajta, gondosan bezárva magad után.
Lépteidet valószínűleg meghallotta a lépcsőn sétáló fehér ruhás őr, ezért gyorsan bújj el a lépcső alá. Várd meg, míg újra felmegy, majd rohanj fel a lépcsőn, és mögé lopakodva kábítsd el. Balra láthatod, hogy az ajtónál őr áll, egy kis idő után azonban el fog menni onnan. Ekkor nyiss be a bárba.

Belépve elismered, hogy milyen szép bár, és hogy milyen jók az italok. Az asztalok közt elbújva várd meg, míg az őrök megcsodálják az akváriumot, majd miután szétszéledtek, lopakodj be a bárpult mögé. Itt menj egészen a pult másik végéig, és várd meg, míg az újabb őr el nem sétál előled. Ezután osonj ki a pultból, és a kis asztalokat fedezékül használva juss el a sötét folyosóig jobbra. Itt menj végig, majd bújj el a fehéres ajtó jobb oldalánál. Várj, amíg a két őr be nem fejezi a dialógusát, és távoznak a helyiségből. Ekkor te lépj be, nyomd meg a gombot és szállj be az érted érkező liftbe.

V. 2. 7. 2. Cozumel - Cruise Ship - Part 2

▶ *Fél órával később a hajón...*

A liftben jelentkezik Enrica. Társaságot kapsz, amint megáll a lift. Gyorsan mássz fel a nyitott lift tetejére, és várj, míg besétál az őr, majd távozik. Ezután ugorj le, és menj ki te is a liftből. Nem semmi látvány ugye? Medencék, napágyak és... napfény, mindenhol világos van, de ez végül is nem lehet gond Sam Fishernek. Célunk a fent, középen látható ajtó, mely kamerával van ellátva. Fordulj rögtön balra, és várj, míg az őr újra a szökőkutat nézi, ekkor haladj a pultig a berendezések és a fal közti résen. Ismét várj, amíg elhalad melletted az őr, majd fuss előre, és ugorj be gyorsan a medencébe. Ússz egészen a bal oldali lépcsőig, majd mássz ki onnan.

Várj, míg a pultnál hagyott őr el nem fordul, ekkor siess fel a bal oldali lépcsőn, és bújj be a szekrénybe. Lassan cammogva a szekrényhez ér, majd megfordul és visszafelé halad. Pár lépés után megáll, visszanéz, majd folytatja útját. Ekkor bújj ki a szekrényből és menj jobbra szorosan a fal mentén az ajtóig, így nem vesz észre a kamera, amely a terepet pásztázza. Persze úgy is leszerelhed az őrt, hogy mikor elhalad a szekrény előtt, kiválasztod az ajtó kirúgása opciót, és elküldöd egy távolabbi dimenzióba. Nyiss be az ajtón és válaszd a jobb oldali bejárót.

Itt, amíg az őr a szekrényben nézelődik, lopakodj be a jobbra mellette lévő kis ágyhoz, amely átlátszó függönnyel van eltakarva. Miután elment, folytasd előre az utadat a szökőkútig. Nemsokára mindent eláraszt a gőz, így nem fog meglátni az itt járőröző két katona. Gyorsan kapaszkodj fel a peremre, majd a szellőzőrácsot levágva bújj be a nyílásba.

Lassan kúszva elérkezel a hajó elejéhez. Ne mássz végig a szellőzőben, ugyanis egy férfi lép be az előtted lévő szobába. Várj, míg végez a dolgával, és akkor mássz ki. Lépj ki az ajtón. Meg kell tudnod az előtted található a biztonsági ajtó kódját, ennek számtalan módja van. Elkaphatod a férfit az automatánál, és megfenyegeted, erre elárulja a kódot (2112), vagy a szobában a bal oldalt melletted található számítógép segítségével tudhatod meg. A harmadik megoldás, hogy miután elaludt az őr a kanapén, az üdítőautomata melletti számítógépben turkálva szerzed meg. Ezután nyisd ki a kombinációval az ajtót, és menj le a lépcsőn.

A parancsnoki hídhoz érkeztél, ahol három személy vár rád. Rögtön fordulj balra, menj el egészen a falig, és bújj el a gépek mögött. Várj, amíg a helyiségben tartózkodó két hajóslegény ki nem vonul innen. Ezután a kinti férfi bejön, miután eleget kémlelte a távolt. Ha befejezte a matatását a középső gépnél és hátat fordított neked, szaladj az ajtóhoz és menj ki rajta. Látod, hogy az erkély közepén egy kábel vezet le a hajó legelejéhez. Ugorj hát fel rá, és csússz le rajta, gondosan ügyelve arra, hogy eközben ne vegyen észre a bent maradó tengerész.

A hajó orrába érve két férfi vár majd rád, egy katona és egy tengerész. Szaladj balra, és a tőled távolabbi lépcsőn menj le a célépület mögé, majd kerülj a másik oldalára. Nézz ki, és látod, hogy nemsokára távozik a fehér ruhás férfi, és ezután követi őt az őr is, de sajnos ő járőrözni kezd majd az épület körül. Ha ügyes és gyors vagy, akkor - amint látod kijönni a katonát az épületből - elkezdhetsz az ajtó felé rohanni, és beszaladhatsz rajta, mielőtt becsukódik. Ha nem, akkor egy hang, illetve füstgránáttal el tudod terelni a figyelmét úgy, hogy az egyik lépcsőhöz dobsz egyet, és mikor odamegy, te feltöröd a zárat és bemész az épületbe. Itt a szoba hátuljában lévő részhez kell tenned a bombát. Miután sikeresen telepítetted, elkezdheted hackelni a bombát, hogy megtudd a működési frekvenciáját. Enrica kérdezősködni fog, hogy mit csináltál, de te sikeresen ki fogod magad dumálni a szorult helyzetből. Ezután már csak ki kell ugranod a hajóból a következőképpen:

Várd meg, míg az őr a szoba jobb oldalához nem ér. Ekkor menj ki az ajtón, kerülj meg balról az épületet, és a hajó jobb oldalánál található piros kis világítós dobozkát meghackelve nyisd ki az ajtót, és ugorj be a tengerbe. Küldetésed teljesítve.

V. 2. 8. NYC - JBA HQ - Part 3

▶ *New York, JBA Főhadiszállás*
▶ *2008. február 28. 10:56*

A bomba a helyére került és szerencsére még te is egyben vagy. Visszatérsz a JBA bázisára, hogy innen követhesd nyomon az eseményeket. A JBA természetesen föl akarja robbantani a hajót, hogy tesztelhessen, az NSA meg mindenképp azt parancsolja, hogy akadályozd meg a robbantást. Hogy melyiket választod, azt te döntöd el.

Kövesd Emile-t, rögtön a pálya elején. Gyanakszik, hogy a Shanghai mérgezéses incidens forrása a terrorista csoporton belülről származik. Hogy kiderítsd, ki is a valódi tettes, egy e-mailt kell megfejtened a számítógépen, melyhez Emile vezet.

Mint ahogy már megszokhattad, a küldetésre 25 perc áll a rendelkezésedre, és ismét újra megcsinálhatod az előző JBA főhadiszál-

lásos küldeteséket is. A képernyőn látható kockában úgy kell elhelyezni számokat, hogy egy sorban, és egy oszlopban ne legyen két ugyanolyan kombináció. Többféle megoldás is létezik, ebben a logikai feladványban. Egy lehetséges kombináció:

	000 - 110 001 - 111	
100 - 110 111 - 101	010 - 000 011 - 001	011 - 001 000 - 010
	100 - 010 101 - 011	
	110 - 100 111 - 101	

Az ábra a kocka kiterített hálóját ábrázolja.

Ezután nekiláthatsz a többi feladat megoldásának. Az NSA-nak szüksége van az öt fontos tag ujjlenyomatára, melyek megszerzéséhez egy speciális kis UV lámpás szerkezetet kapsz. Ezen kívül kell szerezned egy, a bomba létezését igazoló bizonyítékot, és hatástalanító kódját Enrica dolgozószobájából, plusz egy professzionális háttér, és egy egyéni információt is a terrorista csoportról.

Az első ujjlenyomat rögtön ott lesz előtted, a számítógépen, ugyanis Emile otthagyta az ő lenyomatait. A következőt a szerverszobához vezető ajtó kódzárján leled, mely Dayton kezeinek nyomai, majd menj fel a lépcsőn, ahová a hangzáras ajtón át keresztül léphetsz be. Itt ismételten fordulj balra, és a kamerát kicselezve a csövön csimpaszkodva át újra látogasd meg Enrica dolgozószobáját. A kódzár mellett megtalálhatod az ujjlenyomatait, majd az ajtót nyisd ki, lopakodj be jobbra, a bútorok között, és juss el a számítógéphez. A gépet feltörve hozzájutsz a bomba leállító kódjához ($D453F715B4A78DFE9738DC), és a biztonsági terem zárját nyitó számkombinációhoz (1269).
Hagyd el a szobát, mássz vissza a csőre, és most válaszd a lépcső jobb oldalán elhelyezkedő ajtót. A következő ajtó ablakán át látod, hogy egy őr a széken ülve figyel feléd. Ne is törődj vele, válaszd a csendes ajtónyitás akciót, majd óvatosan lopakodj be a terembe. Az őr ekkor feláll, és a biliárdterem melletti kanapéra ül le, és elkezd a társával beszélgetni. Várj, míg befejezik a csevegést, és amikor újra őrködni indulnak, a biliárdasztal alól kibújva törj be a veled szemben elhelyezkedő hálóhelyiségbe. Itt ismételten várj, míg Dayton át nem megy a szoba másik felébe, majd az ajtóval szembeni üvegasztal sarkáról szerezd meg Jamie ujjlenyomatait.

A szobát elhagyva menj balra, és az ujjlenyomatokat használva lépj be az ajtón. Itt épp Moss veszekszik a távozó Jamie-vel. Várj, amíg Moss elmegy balra, és ekkor gyorsan törj be a szobájába. Az asztalról scanneld be az ujjlenyomatát, majd az irattartóból szedd ki a személyes adatait. Valószínűleg Moss vissza fog térni a szobájába, ezért gyorsan bújj el a szekrényben. Itt egy vicces jelenet következik: a boxzsákot Sam-nek képzelve ütögeti, különböző szavakkal tarkítva. Miután megunta a bokszolást, kimegy innen végleg, és te is tedd ezt.

Jobbra fordulva három őrrel, és egy biztonsági kamerával találod szembe magad. Haladj el a kamera alatt, majd várj, amíg a jobbra ácsorgó két őr be nem fejezi a beszélgetést, és elkezdenek koncentrálni a tábla felé. Ekkor a székek közt szlalomozva kerüld ki a kamerát, és menj tovább. A rácson belüli őrrel ne foglalkozz, csak csöndben menj el mellette, és nyiss be a folyosó végén álló ajtón.

Itt két őrrel és Moss-szal találod szembe magad. Várj, amíg a bal oldali erkélyen beszélgető barátod vissza nem vonul az irodájába, majd csöndben osonj az erkély bal oldalán található számítógéphez, mit sem törődve a férfival a jobb oldalon, aki a kilátásban gyönyörködik. Törd fel a számítógépet, így hozzáférhetsz a bombára néző kamerához. Teljesítetted is az NSA elsődleges feladatát, miszerint bizonyítékot kell szerezned a bomba létezéséről.

Már csak a professzionális háttér információ megszerzése van hátra, melyek Moss dolgozószobájában vannak elrejtve. Ez nem létfontosságú feladat, de azért érdemes megszerezni, ha már itt van a közelben. Lopakodj hát a terem bal felső sarkában található ajtóhoz, majd törd fel. Ne aggódj, a szobában lévők nem mozognak, és nem is valami éberek, nem lesz velük gondod. Moss szobájába belépve bújj el a szekrény mellett, és várj, amíg le nem ül a számítógéphez. Ekkor menj a szoba jobb oldalán lévő polchoz, és bújj el mögötte. Amíg elfoglalja magát, addig te szerezd meg a papírokat az irattartóból. Ha van még időd, és kedved, feltörheted az előtte található számítógépet, melyben a labor iroda ajtaját nyitó számkombinációt találod (1234) meg. Dolgod végeztével ismét bújj el a polc mögött, majd mikor Moss nem figyel, osonj ki a szobából.

Az előző helyiségbe visszatérve azt látod, hogy az alkalmazottak már összevissza mászkálnak. Várj, míg mindegyik más irányba mozog, majd bújj át a bútorok közt a terem elején található számítógépnél, és menj ki a folyosóra. Az őr, aki eddig a rácson belül tartózkodott, most elkezd feléd sétálni. A rács melletti sötét sarokban várj, míg elmegy melletted, majd menj be a ráccsal elkerített helyiségbe, és hagyd is el ezt, a másik ajtón távozva. Innentől már kiismered magad ugye, mivel számtalanszor jártál erre. A kanapékat, oszlopokat, biliárdasztalt használva fedezéknek, menj vissza a számítógéphez melyet Emile bízott rád, és várj, míg le nem telik az időd.

A számláló lejárta után Emile visszaérkezik a számítógéphez, hogy megnézze, hogy haladtál a kódfejtéssel. Miután megelégedve látja, hogy sikeresen megoldottad a feladatod, arra kér, hogy kövesd, ugyanis nemsokára kezdődik a „tűzijáték". A kivetítőhöz érve Emile monológja után három másodperc áll a rendelkezésedre, hogy kiválassz három lehetőség közül egyet az órádról:

- Jam Signal: a legfelsőt opciót aktiválva jelet küldesz az NSA-nak, akik leállítják a bomba robbanását. Rengeteg bizalmat vesztesz a JBA felől és sokat nyersz az NSA-tól, Emile megöli Enrica-t.

- Frame Enrica: a középső opciót választva te állítod le a bomba működését, az Enrica számítógépén megszerzett kód segítségével. Az NSA és a JBA felől is bizalmat nyersz, Emile megöli Enrica-t, őt hibáztatva a történtekért.

- Destroy Ship: a harmadik opciót választva engeded, hogy felrobbanjon a hajó. Bizalmat nyersz a JBA-tól és sok bizalmat vesztesz az NSA részéről.

Bármely opciót is választod, a játék befejezésére hatással lesz.

V. 2. 9. 1. Kinshasa

▶ *Kongói Demokratikus Köztársaság, Kinshasa*
▶ *2008. március 1. 12:06*

Emile a háborúk dúlta Kinshasa-ba utazott egy újabb tárgyalás kapcsán. A helyszínre érve téged egy parkolóban akar hagyni, hogy őrizd a teherautót.

Miután Emile távozott, rögtön jelentkezik az NSA. Semmit sem tudnak a találkozóról, ezért rajtad a sor, hogy kihallgasd a beszélgetést.

Rögtön fordulj balra, majd a bal oldalon meglátsz két kukát üveggel a tetején, ezek mögé kell elbújnod. Itt várj, amíg a teherautónál őrködő férfi a másik irányba nem néz, majd rohanj az autóhoz, és mássz fel a bal oldali részhez, ahol a gombot megnyomva lépj be az érkező liftbe.

Menj egy emeletet feljebb, majd lépj ki a liftből. Két katonát látsz beszélgetni. Várj, míg be nem fejezik, ekkor továbbállnak. Lassan kövesd őket, majd mikor a szétrobbantott nagy részhez érsz, a katonák szétszóródnak, hogy lelőjék a kint tartózkodókat. Ezt kihasználva jobbra osonj el az automata mellett az étkező részhez, majd itt balra, azután jobbra fordulva meglátsz egy kirobbantott falrészt. Kapaszkodj meg a peremben, majd haladj jobbra és mássz fel a csövön.

Amikor felérsz a tetejére, egy őr kijön az ajtón, és elkezd sétálgatni a feletted elhelyezkedő erkélyen. Miután elballagott melletted, kapaszkodj fel a korlátra és mássz fel. Ezután ugorj be az előtted található nyitott ablakon. Ebben a szobában két ajtó található. Az egyik becsukott, a másik nyitott állapotban van. A nyitott ajtó felé nézve várd meg, míg az őr elhalad valamelyik irányba, majd menj ki rajta, és osonj be a bal oldali csukott ajtón. Ide benyitva láthatod, amint két őr éppen befejezi a beszélgetést. Gyorsan bújj el a bal oldali szekrényben, és várd meg, míg kimegy az egyik őr. Ezután menj be a szobába, és amikor látod, hogy a hálóban sétálgató őr bemegy balra a fürdőszobába, gyorsan fuss az erkélyhez, és ugorj ki balra a peremhez. Itt menj végig jobbra, és mássz fel a „Heaven" feliratú szöveg tetejére. Itt ugorj egyet felfelé, és kapaszkodj meg a perembe, majd húzd fel magad a tetőre.

A balra található kis épületben két robbanó gránáttal lehetsz gazdagabb, ha ezeket összeszedted, menj az épület előtti létrához. Mássz fel rajta, majd várj, amíg a jobb oldali katona el nem foglalja magát a háborúval, majd menj balra, és bújj el az épület mögé. A 3D térképed felhasználva várd meg, míg az itt járőröző másik katona megáll egy helyben a ház sarkánál, majd rohanj fel az épület lépcsőjén. Itt egy dobozkát találsz, melynek a zárját törd fel. Ezután meg kell hackelned a rendszert, hogy inaktiváld a detonátorokat. Ezután ugorj le az itt található lyukba, a megbeszélés helyéül szolgáló szobához. A csővezetékeknél préselődj be jobbra, majd balra fordulva guggolj le, és kússz át a csövek alatt. Ezután mássz fel az előtted található csövön. Mászás közben már láthatod is, hogy egy igen erős védelem alatt álló szobában kell elhelyezned a poloskát. Tele van lézerekkel, és a padló is nyomásérzékelős.

A csövön át csimpaszkodva ugorj le a szoba üveg tetejére.

Itt látsz egy csapóajtót, melyet meghackelve nyiss fel és kapaszkodj meg a szélében. Ugorj rá az alatta található csőre, majd balra folytasd a kapaszkodást. Várd meg, míg eltűnik a lézer, haladj tovább balra egészen a cső végéig, majd mássz le a kép mögé. Itt ugorj át a melletted lévő képhez, és mássz fel az itt lévő csőre. Az ajtó fölé érve kezdj el a terem közepe felé mászni a harangokhoz, gondosan ügyelve arra, hogy ne érj a lézerekhez. A csilingelő harangokhoz érve megjelenik egy akció ikon, melyet aktiválva le tudsz ereszkedni az asztalhoz, és el tudod helyezni a poloskát. Gyorsan mássz vissza a csőre, akaszd fel a lábaidat, és várd meg az érkező üzletfelek beszélgetésének végét. Ekkor akár le is ugorhatsz kisebb sebesülések árán, vagy mássz le a csövön, bár én az előbbit javaslom, mert sürget az idő, ugyanis Emile előtt le kell érned a parkolóba, különben folyamatosan veszteni fogsz a JBA bizalmából.

Menj ki az ajtón, majd a bal oldalt található bútorokhoz érve egy akció ikon segítségével lemászhatsz a falon. A földre leérve, jobb oldalt látsz egy eldőlt növényt, ami egy szellőzőnyílást takar el, de te persze észreveszed. Mássz be rajta, kússz végig a szűk nyíláson, majd ugorj le a mosdóba, és szaladj a terepjáróhoz, ahová nemsokára megérkezik Emile. Azzal fog megbízni téged, hogy ölj meg egy CIA ügynököt, aki a központi toronyba menekült. Balra fordulva hagyd el a parkolót.

V. 2. 9. 2. Kinshasa - Part 2

▶ *Kongói Demokratikus Köztársaság, Kinshasa*
▶ *2008. március 1. 14:03*

Az utcára kiérve utcai harcokba csöppensz. Tankok, katonák, fegyveres felkelők, túszok és sok-sok robbanás biztosítja azt, hogy semmiképp se lankadjon a figyelmed ezen a pályarészen sem. Elsődleges feladatod eljutni a rádiótoronyba, hogy megölhesd a CIA ügynököt, de előtte a mellette húzódó katonai bázisról kell terveket lopnod. A pálya elég nagyra sikeredett, ezért könnyen megeshet, hogy eltévedsz a végigjátszás nyújtotta segítség ellenére is. Ennek elkerülése érdekében ajánlom, hogy gyakran böngészd a 3D-s térképedet.

Feladatod a következő: az NSA megbíz, hogy lopj el bizonyos információkat a közelben meghúzódó katonai bázisról, és ezen kívül pár mellékküldetéssel is. A rakéta becsapódása után törd fel az előtted lévő ajtó zárját és menj ki rajta. Rögtön egy katonába ütközöl, aki mellett könnyedén ellopakodhatsz jobbra az autó mellett, amíg ő balra sétál. A következő utcán haladj egyenesen, majd fordulj be jobbra egy kis mellékutcán. Itt két katona fog pár civilt kivégezni. Ha megölöd, leütöd a katonákat, bizalmat kapsz az NSA-tól, de akár el is mehetsz mellettük, folytatva a küldetésed. Haladj tehát tovább vagy így, vagy úgy a kis házikóba előtted. A nyitott ablakon mássz ki, nem törődve a távolban szemlélődő őrrel. Menj be a legközelebbi házba jobbra. Itt ne is foglalkozz a menekülő nővel. Mássz ki az ablakon, majd a kerítés takarásában várj, míg az érkező tank fel nem robbantja a közeledben tartózkodó katonákat. Ekkor rohanj ki jobbra és mássz fel a létrán. Mássz fel, óvatosan menj végig a szétrobbantott erkélyen, és a ház oldalában lévő dróton csússz le.

Ha meg szeretnéd menteni a buszban rekedt nőt, amely egyben az NSA egyik másodlagos megbízása, fordulj meg rögtön. Látod, hogy az előtted található teherautó alatt egy árok húzódik. Ha nem érdekel a pontveszteség a küldetés végén, akkor üsd le a melletted álló őrt. Ha érdekel a pont, akkor ügyesen kerülj a teherautó jobb oldalához, és bújj be a csővezetékbe. Haladj végig, várd meg, míg a melletted lévő katona hátrarohan, és osonj be a buszba. Told el a széket, ami miatt beszorult a nő lába, majd távozz úgy, ahogy jöttél, és menj vissza a kis utcába, ahová leereszkedtél a kötélen. A jobbra található lépcsőn menj fel, az őrt üsd le, kerüld ki, így pár tölténnyel és két aknával lehetsz gazdagabb. Menj vissza a lépcsőn, majd folytasd az utad.

A következő utcát elérve Emile jelentkezik, azt mondja, túl lassú vagy, vedd gyorsabbra a tempót. Bújj meg a bal oldalt húzódó fedezék mögé, majd várd meg, míg a két katona átvizsgálja a teherautót, és elé sétál. Ekkor rohanj a teherautóhoz, és mássz be alá, így automatikusan meg fogsz kapaszkodni. Az autóba nemsokára beszáll egy katona, és azt beindítva elvisz a közelben meghúzódó bázisig. Mássz ki a kocsi alól, majd várd meg, míg leszáll a helikopter és kiszáll előle négy katona, akik lassan felsorakoznak. Mivel neked háttal állnak, ezért el tudsz osonni a teherautó előtti dobozok mellett, majd jobbra fordulva beosonsz az első zöld sátor mögé, ugyanis a sátorban találhatóak a fontos információk, amelyek az NSA-nak kellenek. Vágd szét tehát a sátor hátulját. és lopakodj be. Egy katona ül a számítógép előtt, mely az információkat rejti. Én azt ajánlom, hogy kerülj mögé és kábítsd el, vagy sokkoló lövedékkel bénítsd meg, mert szinte lehetetlen elterelni a figyelmét. A számítógépet feltörve megszerzed a terveket, ezután hagyd el a sátrat, ott, ahol bejöttél.

Ezután fordulj jobbra a melletted fekvő sátor felé, és annak is vágd szét a hátulját, majd menj be. Itt egy sebesült katona fog az ágyon feküdni, ne is törődj vele. Menj ki a sátor bejáratán, fordulj balra, és várj, amíg a katona bal oldalt hátat fordít neked. Ekkor bújj el az elektromos dobozok közt, ahol egy őr sétál, majd az ajtóhoz legközelebb található doboz mellett várj addig, míg be nem fordul a berendezésekhez az őr. Ezután szaladj a rácsnál lévő ajtóhoz, és nyiss be rajta. Mássz fel a torony legtetejére a létra segítségével, majd a tetőre fölérve használd a mögötted elhelyezkedő távcsöves fegyvert.

Ezután két lehetőség közül választhatsz:

- Ha megölöd Hisham-ot, veszteni fogsz az NSA bizalmából, és nyersz a JBA-tól. Így még van lehetőséged a bonusz pályára, viszont a következő küldetésed nem itt, Kongóban folytatódik.

- Ha a Hisham-mal találkozó őrt lövöd le, vesztesz a JBA bizalmából és nyersz a JBA-tól. Nem lesz lehetőséged játszani a bonusz pályán, viszont kapsz még egy küldetést itt Kongóban.

V. 2. 9. 3. Kinshasa - Part 3

- *Kongói Demokratikus Köztársaság, Kinshasa*
- *2008. március 1. 17:12*

Amennyiben nem ölted meg a Hisham-ot, a rádiótornyot eltalálja egy rakéta, ami kidönti az egész építményt. Miután felébredsz, azt látod, hogy lángokban áll a város, és hogy mindenhol harcok folynak körülötted.

Miután felébredtél, ideje a feladatodra koncentrálni, melynek célja, hogy segíts Hisham-nak elmenekülni. Ugorj fel a drótra, és csússz le rajta. Ugorj le a peremről, majd a kirobbantott falon át tovább haladva, ismét ugorj le a lyukon át. Végre a földszinten vagy, de körülötted mindenhol fegyverek dörögnek. Lopakodj be a balra található buszba, majd kiérve célozd meg a jobb oldalt lévő lerobbantott házmaradványt. Itt haladj balra, és folytasd az utad az itt található nagy betoncsőben. Ezután ugorj le egy újabb betoncsőhöz, és menj tovább, egészen a végéig. Itt egy lezuhant helikopter lesz, aminek az elejébe kell felmásznod, és ki kell ugrani a pilótafülkéből. A helikopterben még néhány töltény is található, ha szükséged lenne rá.

A palotához érve bújj el rögtön a bal oldali doboz mellett. Vigyázz, mert ha akár egy őr meglát, riadóztatja a többieket, akik folyamatosan kivégzik a fogva tartott túszokat. Várj, míg az őr elsétál melletted, majd haladj a faállvány felé, és mássz fel a létrán. Miután felérsz, egy lázadó fog összevissza lövöldözni, de téged nem vesz észre, hagyd is őt békében. Viszont mássz fel a zöld dobozokra, és ugorj át a tetőre. Itt látsz majd egy csillagos zászlót. Menj oda, és mássz fel az egyik csőre. Kapaszkodj el a zászlóig, majd az akció ikont aktiválva szereld fel a kötelet, de még ne ereszkedj le, várj, míg az alattad lévő őr leül a székre. Amint leült, leereszkedhetsz. Fentről már láthatod a lent fogva tartott túszokat, köztük a jobb oldali sarokban található Hisham-et is felfedezheted. Ha nem számít a küldetés végén lévő %, akkor nyugodtan bénítsd le - még a kötélről - a széken ülő őrt egy sokkoló lövedékkel. Ha számít a pont, akkor ereszkedj le, ugorj be gyorsan a jobbra található kör alakú részbe. Itt várj, míg az őr újra le nem ül. Ezután mássz ki innen, és bújj az eldőlt növény mögé. Ismét az a kérdés, hogy fontos-e neked a pont, ha nem, akkor az itt őrködő őrt is lebéníthatod. Ha igen, akkor nagyon bátor lehetsz, mert mindenképp észrevesz majd, csak idő kérdése. Elvakíthatod flash gránáttal, vagy elterelheted a figyelmét egyéb eszközökkel. Szabadítsd ki gyorsan Hisham-et. Menj a falban található, hátad mögötti lyukhoz, és várj, míg az őr az autóhoz nem ér. Ekkor rohanjatok át az utcába, majd a végéhez érve fordulj balra, és menj a kerítéshez. Aktiváld az akció ikont és vége is a küldetésnek. Emile jelentkezik ezután. Nagyon dühös rád, amiért nem teljesítetted a parancsát, és vissza kell térned a bázisra.

V. 2. 10. 1. NYC - JBA HQ - Part 4

- *New York, JBA Főhadiszállás*
- *2008. március 6. 23:34*

Minden a terv szerint halad, és ez csakis neked köszönhető, Sam Fisher. A bombák élesítve, a szövetségesek harcra készen. Már csak az utolsó simítások vannak hátra. A történelem emlékezni fog a nevedre...

Emile eligazítása után Moss a kikötőbe indul bombát szállítani, Jamie és te pedig követitek Emile-t, aki a retinaleolvasós terembe megy. Útközben rádión kapja a hírt, hogy az épületet körülvette egy SWAT egység. Ezután eléritek a termet, ahová beérve egy nem várt meglepetés vár. Hogy ki az új foglya? Barátod, Lambert. Emile ismét odaad neked egy fegyvert, 1 tölténnyel felszerelve, azután távozik. Hármasban maradsz Lambert-tel és Jamie-vel. Választanod kell, melyiküket hagyod életben, és erre 5 másodperc áll a rendel-

kezésedre. Amennyiben Lambert-tet lövöd le, Jamie távozik a teremből, és riadó nélkül folytathatod a küldetésed. Ha viszont Jamie-t lövöd le, a JBA bizalma lemegy nullára, és beriadóztatnak, mivel a kamerán át látják, mi történt. Annyi lesz a különbség, hogy a hangfelismerős biztonsági ajtóig is lopakodva kell eljutnod a következőképpen:

Jamie hullájához mászva használd a retina scanner szerkezeted, melyet alapfelszerelésként kapsz a küldetéshez. Még három személy retina mintája van hátra. Várj, amíg az ajtón kívül tartózkodó emberek megadják egymásnak az „All Clear" parancsokat, majd a 3D térképet használva nézd meg, mikor megy el az ajtótól a kinn álló őr. Ha az előző küldetéseknél Emile megölte Enrica-t, a holttestéhez jobbra kell fordulnod, megvárva míg az őr bemegy az irodába, majd le kell menned a hullaelégetős szobához, ahová a pilóta holttestét is le kellett már egyszer vinned. Scanneld be szegény lány retináját, majd mássz fel a létrán a garázshoz. Itt menj majd a jól ismert céllövöldéhez, vedd fel az SC-20K fegyvered és a kedvenc szemüveged. Ha Enrica még életben van, az előző pár mondattal ne is foglalkozz, Jamie megölése után rögtön fordulj balra.

El kell jutnod a szerverszobáig, ahol Dayton retinájáról vehetsz mintát. Várd meg, míg a lépcsőháznál mászkáló őr be nem fordul a lépcsőkhöz, és ekkor fuss a szerverszobához. Vigyázz, nehogy a jobb oldali irodában tartózkodó őr meglásson, éppen ezért guggolva haladj tovább.

A szerverszobához érve üsd be a jól ismert számkombinációt, és a kamerát a fal mentén kicselezve nyiss be a szerverekhez. Dayton épp a konzolnál fog munkálkodni. Egyszerűen odalopakodva leszúrhatod őt, teljesítve ezzel Lambert kérését. Ismét scannelj, és keresd ki az irattartóból a professzionális háttér információkat, ha eddig még nem tetted volna meg. Menj ki a szerverteremből, majd nyiss be a hangazonosítós ajtón. Ezt a terepet is számtalanszor megjártad már, nem lesz gondod a három őr kicselezésével, illetve az életből való kiiktatásával, ha úgy szeretnéd. Lassan sétálgatnak az itt lévő őrök, de szerencsére teljesen sötét van, ideális a lopakodáshoz. Az ujjlenyomat azonosítós ajtóhoz eljutva lépj be rajta.

Ha Enrica még életben van, akkor itt fog rád várni. Segít kinyitni neked a retinaleolvasós ajtót, és ráadásul még a felszerelésed is odaadja. Persze a retina scannelésbe nem egyezik bele, ezért a háta mögé lopakodva le kell ütnöd őt, csak így tudod megoldani a feladatot. Amennyiben Enrica már halott, az ajtó kinyitása a te feladatod, ezt az eddigi minták használatával könnyedén megteheted. Szállj be a liftbe, és készülj fel a végső megmérettetésre.

V. 2. 10. 2. NYC - JBA - Final Showdown

- ▶ *New York, JBA Főhadiszállás*
- ▶ *2008. március 6. 23:48*

Emile készen áll a bomba, és az egész épület felrobbantására. Mindenképpen meg kell őt állítanod.

Szállj ki a liftből. Rögtön láthatod az első - állig piros védőfelszerelésbe öltözött katonát. Kétféleképpen cselezheted ki. Átmászol felette, a fönti csövön keresztül a feje fölé lopózva kitekerheted a nyakát, vagy egy középső részen található fedezékbe behúzódva megvárhatod, míg elmegy melletted. Ezután látod, hogy két katona, Jamie (hogyha még nem ölted meg) és pár tudós van előtted. Kapcsold le a villanyt, majd a sötétben lopakodj az előtte lévő oszlophoz. A katonák figyelmét elterelted a kapcsolóval, és amikor elhaladnak melletted, menj be jobbra az irodába, feltörve az ajtaját. Itt egy számítógép vár, melyet feltörve megtudod a labort nyitó kombinációt. Ezután vedd fel az irattartóból az utolsó egyéni információt. Menj ki a bal oldalt lévő ajtón, és mássz le. Itt a dobozokra felállva mássz be a lyukon, és csússz végig az elárasztott területig. Itt egy elemlámpás őr fog sétálgatni. Húzódj balra a dobozokhoz, és várd meg, míg elhalad melletted. Ekkor menj előre, majd balra fel a lépcsőn. Kapcsold le a villanyt és nyiss be az ajtón. Ha nem ölted volna még meg Jamie-t, itt a lehetőség. Hátulról ragadd meg, és kábítsd el vagy öld meg. Scanneld a retináját, és menj tovább a jobb oldali ajtón. Egy nagyon jól kinéző pályarész következik. Szaladj végig a műanyag csöveken, és nyiss be az ajtón.

Egy animáció következik, melyben Emile aktiválja a bombát, és lelövi az ott tartózkodó tudósokat. Elindul egy számláló, és innentől kezdve 10 perced van, hogy hatástalanítsd a bombát. Menj jobbra, és várd meg a sarokban, míg az őr benyit és elmegy melletted, vagy az ajtót használva üsd ki a forgalomból őt. Menj a labor ajtajához, üsd be a számkombinációt és lopakodj be balra, a gép mögé. Két katona őrzi a feljáratot a bombához, ki kell cselezned őket. Bal oldalon van egy rács, ami mögött betudsz osonni a feljáróhoz. Félúton a rács mögött fütyülj egyet, ezzel feléd terelve a figyelmet. Amíg az őrök odasétálnak, hűlt helyedet sem találják, ugyanis te végigmentél a rács mögött, összepréselődtél a fal és a feljáró közt, majd elhagytad a termet a létrán.

Felérve látod már Emile-t, de sajna egy üvegfal választ el tőle. Menj hát ki a mögötted elhelyezkedő ajtón. Az itt sétáló őrt üsd le, majd nézz körül. Lehetetlenség belopakodni a bombához, ugyanis három őr és Emile védi azt. Látod, hogy egy létra halad fel a tetőre, ahol egy őr mászkál. Várj, míg elfordul a létra felől, és ekkor te mássz fel rajta, és üsd le az őrt. Ezután az SC-20K-t használva szép lassan ölj meg mindenkit a tetőről. Ha szerencséd van, folyamatosan felmásznak az ellenségek a létrán, és könnyű célpontjaiddá válnak. Dolgod végeztével scanneld be Emile szemét is, és szaladj a bombához. Először fel kell törnöd, mint egy széfet. Azután hackelned kell, majd egy kis mini játék következik. Hasonló lesz a második JBA főhadiszállásos pályához, ahol az aknákat kellett összeraknod. Itt egy kart kell lejuttatni a detonátorig, miközben a mozgás gombokkal egyenesben tartod, és miután a kar megragadta a központi magot, ki is kell ugyanígy húzni. Dolgod végeztével betörnek a SWAT-osok és vége is a pályának, no meg lehet, hogy az egész játéknak is, ugyanis háromféle befejezés lehetséges...

A játékban három olyan fontosabb szituáció volt, amikor neked kellett eldöntened, hogy mit is tegyél, ezek:

- ▶ A hajón lévő bombát hagyod felrobbanni, illetve inaktiválod
- ▶ Lelövöd Hishamot, illetve életben hagyod
- ▶ Lambert-et, vagy Jamie-t lövöd le

A befejezés ezek után tehát...

- ...az, hogy elmenekülsz a SWAT csoport elől, de körözött emberként élsz tovább. Ehhez az NSA bizalmának kevesebbnek kell lenni, mint az egész csík 1/3-a, és minimum kétszer az NSA parancsa ellenére kellett cselekedjél. Tehát felrobbantottad a hajót és megölted Lambert-et, illetve Hishamot, vagy esetleg mindkettőjüket.

- ...az, hogy a SWAT csapat elfog, de a börtönbe kerülésed előtt megmenekülsz. Ehhez ugyanazok a feltételek, mint az előző befejezéshez, azzal a különbséggel, hogy az NSA bizalma több volt mint az egész csík 1/3-a.

- ...az, hogy elmenekülsz a SWAT csapat elől, és még kapsz egy bonuszpályát is, ahol a Moss által irányított hajón kell hatástalanítanod egy bombát. Ehhez a befejezéshez csak egy bűnt szabad maximum elkövetned, és az NSA bizalmának nagyobbnak kell lenni, mint az egész csík 1/3-a.

V. 2. 11. New York Coast Guard Boat

- *New York*
- *2008. március 6. 01:02*

Moss által szállított bombát kell hatástalanítanod egy hajón, melyre összesen 10 perced lesz.

A küldetésben nem lesz fegyvered, és alig kapsz felszerelést is. A hajóra felmászva várd meg, míg Moss-ék befejezik a beszélgetést. Épp azt vitatják meg, hogy vajon mitévők legyenek, ugyanis Emile már több mint három órája nem jelentkezik. Fogalmuk sincs, mi történhetett. Ezután haladj előre, majd a központi részhez haladva mássz be az ajtó alatti kis résen. Nyiss be az itt található ajtón, majd haladj beljebb. Itt válaszd majd a jobb oldali ajtót, ahol egy létrába fogsz ütközni. Mássz fel rajta. Itt a bombával és kedvenc barátoddal Moss-szal fogsz találkozni. Kerülj Moss háta mögé, és aktiváld az akció ikont. A szokásos procedúra megbukik, hála annak, hogy Moss egy izomkolosszus, ezért az ujjai kitöréséhez kell folyamodnod, ami után a földre fekteted, és kitekered a nyakát. Ne felejtsd el scannelni a retináját. Ezután menj a bombához, törd fel a zárat, és hackeld meg a rendszert. A bombát hatástalanítva tíz másodperced van, hogy kifuss az ajtón. Ekkor a gép átveszi az irányítást, te pedig kiugrassz a hajóból, mint egy igazi akciófilmben. Robbanás, lassítás effekt, izmos szuperkém sok-sok jó kis cuccal...

Folytatás következik...

V.4. Fegyverek és kütyük

V.4.1. 5.56 mm SC-20K AR

Ez a gyönyörűség a játék során legtöbbet használt kütyüd lesz. Az SC-20K Assault Rifle egy sokoldalú gépfegyver hangtompítóval, távcsővel. Azon kívül, hogy nagyon halálos fegyver, még használhatod távcsőnek, és természetesen ideális lámpák és kamerák kilövésére, hogy csökkentsd a lebukási esélyeidet. Az SC-20K használható pontos lövések leadására való igazi lopakodó fegyverként. Az igazán pontos lövések érdekében beleépítettek egy távcsövet is, amit a „zoom in" gombbal használhatsz. A távcső használata közben a fegyver nagyon imbolyog, ezért a „másodlagos tűz" gombbal vissza kell tartanod a lélegzeted, amíg lőni akarsz (természetesen a lélegzeted nem tudod örökké visszatartani). És ha ez nem lenne elég, az SC-20K-hoz különböző speciális töltényeket is használhatsz. Ezek használatához nyisd meg az Inventory-t, és válaszd ki valamelyik töltényt, miután kiválasztottad az SC-20K-t. Ekkor a puska képe mellett a képernyő jobb alsó sarkában megjelenik a töltény képe, amit a „másodlagos tűz" gombbal használhatsz. A speciális töltények a következők:

V.4.1.1. Sticky Camera

Ez az újrahasználható kamera segít a lopakodás mesterfokú elsajátításához. Az SC-20K által kilőtt kamerákkal a lebukás veszélye nélkül tekinthetsz be számodra elérhetetlen helyekre, sarkok mögé, ráadásul kémkedés közben tudsz zoom-olni is, és ha nem elég jók a fényviszonyok, még az éjjellátó és hőlátó funkciót is bekapcsolhatod. Ha minden szükséges információt megszereztél a környezetedről, a kamera szemszögéből a „nézet váltás" gombbal tudsz kilépni. Használat után megkeresheted, és elrakhatod a kilőtt kamerát, így később újra fel tudod használni.

V.4.1.2. Smoke Grenade

Az SC-20K gránátvetőjével használható füstgránátnak akkor veheted nagy hasznát, ha az adott küldetésben nem gyilkolhatsz, viszont több ellenfeled kéne egyszerre hatástalanítani. A füstgránátot közéjük lőve vakító gáz veszi őket körül, amitől nem látnak, könnyezni kezd a szemük, és köhögni kezdnek, ezáltal teljesen védtelenné téve őket. Ez alatt a pár másodperc alatt teljesen ki vannak szolgáltatva neked, leütheted, elkaphatod, lelőheted őket, de siess, mert a gáz hatása nem tart sokáig.

V.4.1.3. Air Foil Round

Ez a fémgyűrű ugyanarra a célra használható, mint a füstgránát, vagyis az ellenfél pár másodpercre való cselekvésképtelenné tevése. A gumilövedékkel nem lehet embert ölni, viszont ha valakit nagyon közelről találnak el vele, az egyből elájul. Távoli lövések esetén a célpont pár másodpercig szédeleg, ekkor oda lehet rohanni hozzá leütni, vagy elkapni. Leginkább akkor hasznos, amikor egy felfegyverzett ellenfelet kell úgy elkapni, hogy eszméleténél legyen, ha mondjuk retinaszkenner használatára akarjuk rávenni.

V.4.1.4. Sticky Shocker

Ennek a sokkolólövedéknek ugyanaz a rendeltetése, mint az előbb említett gumilövedéké, vagyis olyan célpontok hatástalanítása, akiket nem szabad megölni. A sokkolólövedék által megrázott célpont azonnal elájul, és jó ideig nem kel fel, tehát ezt a lövedéket nem szabad olyan célpontra használni, aki nem veszítheti el az eszméletét.

V.4.1.5. Sonic Grenade

Ez a hanggránát, pár másodpercre teljesen süketté teszi a robbanás körül elhelyezkedő embereket, így nem reagálnak semmiféle zajra, ugyanis csak a gránát által létrehozott magas frekvenciájú sípolást hallják. Nem igazán használható kiegészítő, mondhatni teljesen fölösleges a használata.

V.4.1.6. Frag Grenade

A robbanógránát egyik változata, melyet az SC-20K fegyverhez

használhatunk. Ha nem törekszel a lopakodásra a játékban, akkor igen hasznos társaddá válhat. Tömegbe lőve azonnali halált okoz, így érdemes sokszor alkalmazni. Egyetlen hátránya, hogy a hangos robbanásra felfigyelnek a közelben lévő egységek is.

V.4.1.7. Shotgun Shell

Most már Shotgun lövedékkel is megtömheted az SC-20K fegyvered csövét. A hatás jól ismert, és garantált sikerű. A sörétes lövedékek közelről azonnali halálba juttatják az ellenfeleidet, így hasznos segítője lehet a gyilkolást kedvelő játékosnak.

V.4.2. SC Pistol

Ez az 5.7 milliméteres hangtompítós, félautomata pisztoly a Double Agent-ben is elég ritkán használt fegyver lesz, tekintve, hogy az SC20-AK-t már a játék elején megkapod, jórészt csak arra fogod használni, hogy a lámpák és a kamerák kilövésére ne a puska töltényeit pazarold (persze annál a küldetésnél, amikor az SC20-AK nincs nálad, akkor nagyon jól jön). A puskával ellentétben nem lehet használni hozzá speciális töltényeket, de kis méretéből adódóan más előnyökkel rendelkezik. Egyrészt sokkal pontosabban lehet vele célozni (A célzás pontossága természetesen ennél a pisztolynál, és a puskánál is függ a szórástól. Ha gyorsan mozgatod a célkeresztet, akkor annak a részei messzire csúsznak egymástól, ezzel jelezve, hogy nagy a fegyvered szórása, és minél nagyobb a szórás, annál pontatlanabbul fogsz lőni. Tehát fegyverrel a kezedben nem szabad hirtelen mozdulatokat tenni, vagy ha mégis gyorsan mozogsz, akkor utána egy pár másodpercet várni kell, hogy a célkereszt részei újra egymásba csússzanak, és igazán pontosan tudjál célozni), másrészt kötélről lógás, vagy éppen csöveken való mászás közben is lehet vele célzott lövéseket leadni, ami jó párszor megmentheti az életed a játék során. Természetesen a pisztoly is használható lámpák és kamerák kilövésére

V.4.3. EMP Device

A pisztoly másodlagos lövését használva, a fegyver egy elektromos lövedéket röpít a cél felé. Hatásos lehet kamerák megbénítására. Egyetlen hátránya az elég hosszú újratöltési idő, melyet a később aktiválható fejlesztett változatban csökkentettek.

V.4.4. SC Combat Knife

Az egyik leghűségesebb és leghasznosabb fegyvered lesz ez a dupla élű kés. Szinte mindig nálad lesz, és egy jól irányzott szúrással elérhető a biztos halál. Előnye, hogy teljesen zajmentes, észrevehetetlen vele a gyilkolás, viszont közvetlenül az ellenféllhez kell vele sétálnod. Sajnos a késdobálást még mindig nem tudod elsajátítani a Double Agent-ben sem.

V.4.5. Frag Grenade

A repeszgránát az egyik legfontosabb életmentő eszköz a játékban, gyakran előfordulhat, hogy olyan nagy ellenállásba ütközöl, ami ellen nem tudsz mit kezdeni, akkor egy jó helyre dobott repeszgránát akár két-három ellenfeled is elteheti láb alól, így könnyedén megmenekülhetsz szorult helyzetekből, például amikor több zsoldos beszorít egy kis szobába. A gránát használatához válaszd ki az Inventory-ból, nyomd meg a „használat" gombot, ekkor a kamerát föl-le mozgatva adhatod meg a dobás erősségét. Ha kész vagy a célzással, nyomd meg az „elsődleges tűz" gombot.

A repeszgránát nem minden pályán az alapfelszereltséged része, de általában az ellenfelektől lehet zsákmányolni, és sok gránát van a pályákon szétszórva ládákban.

V.4.6. Smoke Grenade, Sonic Grenade

A füstgránát különálló változatát is használhatod majd a játék során. Használata megegyezik az SC-20K-s kiegészítős változatával, a különbség csak annyi, hogy ennek a változatnak a használatához nem kell a fegyver.

V.4.7. EMP Grenade

Ezt a gránátot használva, a robbanás körül lévő elektromos eszközök sorra megbénulnak pár másodpercig. Nagyon hasznos kis jószág lenne, ha nem lenne külön EMP lövedék az SC pisztolyhoz, így viszont a használata szinte teljesen felesleges.

V.4.8. Gas Grenade

Ez a gáz gránát egy igen jól, sokszor használatos eszközöd lesz. Főleg akkor ideális fegyver, ha nagy csoportban vannak az ellenségeid, de nem célod megölni őket a robbanógránáttal. Ez a gránát aktiválódva, egy olyan gázt bocsát ki magából, amelyet belélegezve teljes eszméletvesztést okoz.

V.4.9. Wall Mine

A falra tapasztható akna a legalattomosabb fegyver a játékban. Kisméretű, tehát szinte alig észrevehető robbanóeszköz, amit a nevéhez híven a falra kell kirakni. Az akna mozgásérzékelő, tehát ha valaki elhalad mellette, akkor azonnal működésbe lép, hatalmas detonációt okozva. Ha valahol körülötted van egy kiélesített faliakna, arra halk csipogás figyelmeztet. Ezután már könnyű megtalálni az aknát, ugyanis felvaltva villog rajta egy zöld, és egy piros led, és a hőlátó szemüveg is más színnel jelöli, mint a falat, amire fel van tapasztva. Ha hatástalanítani akarsz egy ilyen aknát, lassan közelítsd meg, ha mellé érsz, akkor várd meg, hogy zölden villanjon a lámpa, és ekkor, csakis ekkor nyomd meg az „interakció" gombot. Ha mindent jól csináltál, akkor a csipogás megszűnik, és Sam automatikusan elrakja a bombát, ami így bekerül az Inventory-dba, és ezentúl te is használhatod. Ha viszont valamit elrontottál, arra a csipogás felgyorsulása figyelmeztet, ha ez történne, akkor rohanj, amilyen gyorsan csak tudsz, bár ekkor már valószínűleg késő.

Ha szereztél egy aknát, akkor azt a következőképpen tudod használni: válaszd ki az Inventory-ból, utána az „elsődleges tűz" gombbal rakd ki a falra. Ekkor hallasz egy mély hangot, ilyenkor még nyugodtan arrébb mehetsz gyorsan, de utána hallhatsz egy magas hangot is, ami azt jelzi, hogy az akna beélesedett, és ahogy mozgást érzékel, robban, tehát nagyon lassan menj el mellőle.

Gondolom, mondanom se kell mi mindenre lehet felhasználni ezt a fegyvert... Csak egy tipp: messze tőled áll több őr, ekkor kiraksz a falra egy aknát, valamilyen zajjal felhívod magadra a figyelmet, az őrök pedig elindulnak feléd, bele a biztos halálba, hiszen ahogy elmennek az akna mellett az felrobban. Szóval használjátok a fantáziátokat, nagyon meg lehet könnyíteni a dolgod egy-két okosan felhasznált aknával. Sajnos az akna nem alapfelszerelésed, de több pályán is lehet zsákmányolni.

V.4.10. Wall Mine - Flash
Használata megegyezik a sima fali aknáéval, csak a hatása eltérő, ugyanis ez az akna aktiváláskor nem robbanást idéz elő, hanem a villanó gránáttal megegyező vakító fény jelenséget, teljesen vakká téve ezzel az ellenfelet pár másodpercig.

V.4.11. Pick Lock
Az álkulcs nagyon fontos eszköz, tekintve, hogy a küldetések alatt rengeteg zárt ajtóval fogsz találkozni. A zár kinyitásához nyomkodd az iránygombokat, ha valamelyik lenyomása után kattanást hallasz, akkor azt az iránygombot nyomd addig, amíg nem hallasz még egy kattanást. Ezt ismételd addig, amíg a zár ki nem nyílik.

V.4.12. Electronic Lock Pick
A sima álkulcs továbbfejlesztett változata. Ezt használva nincs szükséged az iránygombok nyomkodására, ugyanis ezt automatikusan elvégzi a szerkezet. Használatával gyorsabb zárfeltörés segíthető elő, ezért ajánlott gyakran elővenni.

A különböző fejlesztések a számkombinációk gyorsabb lefutási idejét segítik elő, megkönnyítve ezzel a dolgodat.

V.4.13. Ultrasonic Emitter
Magas hangfrekvenciás lövedékeket használó fegyver, mely az ellenség eltelerésére szolgál. Csak célozz az őrre, és a lövedék által kibocsátott zaj teljesen összezavarja. Hasznos kis jószág.

V.4.14. Glass Cutter
Az üvegvágó felszerelésed valószínűleg sosem fogod használni a játékban, ugyanis teljesen fölösleges eszköz.

V.4.15. Winch
Ezzel a kézi kötélfelvonó szerkezettel sokszor fogsz találkozni a játék folyamán, ugyanis nem egyszer fordul majd elő, hogy csak ennek a segítségével tudsz bizonyos dolgokhoz hozzájutni. Vagy például milyen jól jön, amikor egy felhőkarcoló oldaláról kell leereszkedni...

V.4.16. Optic Cable
Miután kinyitottál egy ajtót, meg kell bizonyosodnod róla, hogy biztonságos helyre fogsz belépni, ehhez tökéletes az optikai kábel. Az egyik kisebb újításnak köszönhetően, ha megállsz egy ajtó mellett, akkor mindig megjelenik az interakciós ablakban az optikai kábel használata, csak ki kell választanod ezt, és nem kell az Inventory-ból előkotorni az optikát. Utána az „elsődleges tűz" gombbal dugd át az ajtó alatt, utána a kamera mozgatásával tudsz körülnézni a szomszéd szobában, alapból éjjellátó üzemmódban. Sokszor csak az optikai kábel segítségével tudod kijátszani az ajtó előtt masírozó őröket, hiszen így tudhatod meg, mikor áll neked háttal a másik szobában az őr, vagy mikor ment ki a látókörödből, tehát ennek a kütyünek köszönhetően mindenhova teljes biztonságban léphetsz be. Az ajtókon keresztüli kémkedéshez még lehet használni azt a módszert, mellyel csak résnyire nyitod az ajtót („interakció" gomb, utána addig nyomod a „lefele" gombot, amíg megjelenik a „Stealth Open" akció), és így nézed meg, hogy kik vannak a másik szobában és mit csinálnak, de természetesen ez a módszer sokkal biztonságosabb és praktikusabb.

V.4.17. Laser Microphone
A lézermikrofon segítségével távoli beszélgetéseket hallgathatsz ki, amelyeket normális viszonyok között nem is hallhatnál, csakhogy a lézermikrofon az üvegről, és hasonló felületekről összegyűjti az üvegről visszaverődő rezgéseket, és azokat értelmes beszéddé alakítja. A használatához válaszd ki az Inventory-ból és nyomd meg a „használ" gombot. Utána keress valamilyen üvegfelületet a kihallgatandó beszélgetés közvetlen közelében, és irányítsd rá a mikrofont. Ha a kihallgatandó személy körül megjelenik egy zöld jel, akkor jól csinálsz mindent, így hallhatod a beszélgetést.

V.4.18. Night Vision, Night Vision - Enchanced
A Double Agent tele van világos pályákkal, az éjjellátó szerepe vajnyi keveset kapott ebben a részben. Emlékezzünk csak vissza, hogy az előző Splinter Cell részeket éjjellátó nélkül szinte lehetetlen volt végigvinni. Most szinte teljesen használhatatlan lesz, de a jó öreg Sam Fisher karaktere mit sem érne a három világító szempár nélkül.

Az Enchanced, továbbfejlesztett szemüvegben tovább fejlesztették az általad látható grafikát, ugyanis ezt megszerezve már teljesen színesben láthatsz éjjel is.

V.4.19. Thermal Vision
Ez a szemüveg a közeledben lévő hőforrásokat jelöli különböző színekkel, tehát máshogy jelzi az élő őröket, a hullákat, a fényforrásokat, a kamerákat, sőt, a falra kitapasztott bombákat is. Ezen kívül láthatod vele a biztonsági lézerfényeket, amikhez ha hozzáérsz, egyből riadót fújnak, és lesznek küldetések is, amiket csak ennek a szemüvegnek a használatával oldhatsz meg. Viszont a fényviszonyokat nem látod vele, és általában tájékozódni is nagyon nehéz ezzel a szemüveggel a fejeden, úgyhogy a másik szemüveghez hasonlóan ezt a szemüveget se lehet mindig használni.

V.4.20. Wave Vision
Ez a szemüveg a különböző energiaforrásokat alakítja át vizuális jelekké. Vékony falakon lehet átlátni vele, vagy például a jégrétegen. Igen hasznos kis jószág, sokszor használható, amikor az őrök pozícióját kell például megszemlélned.

V.4.21. Sun Glasses
Ez a napszemüveg nem használható akármikor, csak pár küldetésnél. Semmi haszna nincsen, csak megváltoztatja Sam kinézetét, hogy nehezebben lehessen felismerni bárkinek is.

V.4.22. Breathing Equipment
A búvárkészülék, melyet Sam automatikusan megkap, és használ is a merülést igénylő feladatoknál. Ebből persze nem lesz sok, de olyankor mindenképpen jól jön, ha nem akarsz megfulladni.

V.4.23. OPSAT Watch
Ez a hiperszuper karóra lesz a játék legtöbbet használt kütyüje. Jó pár opcióval rendelkezik, amelyek elengedhetetlenek bármely küldetésnél.

V.4.23.1. Objectives
Itt láthatod a végrehajtandó küldetéseid listáját, és bármelyiket kijelölve információt is kaphatsz róluk.

V.4.23.2. 3D Map
Sokat használt opció. A nevéből is adódóan, a képernyőre varázsolja a küldetés pályájának 3D-s vázát, bejelölve rajta a feladatok helyeit, és a pályán található karaktereket.

V.4.23.3. Data
A küldetésekben megszerezhető emaileket, kombinációkat stb, itt tárolja a karórád.

V.4.23.4. Profile
A játékban szereplő karakterekről tárolódnak itt az információk, mint pl. a hanganyag, ujjlenyomat, személyes információk stb.

V.4.23.5. Equipment
A felszereléseid listáját találhatod meg itt.

Ezen kívül az OPSAT még rengeteg al-funkcióval is rendelkezik, a különböző kiegészítők használatával:

V.4.23.6. Fingerprint Scanner
Az első ujjlenyomat kereső küldetéstől érhető el. Segítségével erős UV fény bocsátható ki, amelynek segítségével kirajzolódnak az ujjlenyomatok a különböző objektumokon. Magától észleli őket, és mikor talál egyet, automatikusan elkezdi scannelni, amely eltart pár másodpercig.

V.4.23.7. Blueprint Scanner
Szintén csak az első tervrajz kereső feladattól érhető el. A benne lévő nagyfelbontású lézer scanner külön a tervrajzok rögzítésére lett tervezve.

V.4.23.8. Retinal Scanner
Egy retina olvasó szerkezet. Szintén egy nagyfelbontású scannert tartalmaz, amely könnyen és gyorsan rögzíti a leolvasott retina képét.

V.4.24. Flash Grenade
Egy időre gyorsan meg tudsz vakítani és süketíteni több ellenfelet is egyszerre, ezzel egy kis időt nyerve a menekléshez, vagy a gyors leölésükhöz (még az sem baj, ha véletlenül te is bekerülsz a robbanás hatósugarába, hiszen a hőlátó szemüveget felvéve te még mindig látod az ellenfeleket). Sajnos a zavarógránáthoz hasonlóan ez is nagyon hangos, szóval, ha nem ölsz meg minden elvakított ellenfelet nagyon gyorsan, vagy nem sikerül vele elvakítanod mindenkit, akkor szinte biztos, hogy valaki riadót fog fújni.

V.4.25. Riot Shotgun
Ezt a fegyvert a börtönökben szokták fenyítésre, rendfenntartásra használni. A lövedéke nem halálos. Csak a börtön pályán szerezhető meg ez a fegyver.

V.4.26. Hacking Device - Software Upgrade, Force Hack Upgrade
Különböző magas szintű biztonsági zárak, illetve rendszerek feltörésére szolgáló eszköz. A következőképpen tudod használni: négy oszlopban folyamatosan pörögnek a számok. Egy idő után az oszlopokban megáll egy-egy számkombináció, melyet ki kell választanod és megnyomni az akciógombot, erre összesen 30 másodpercced van (az idő nagysága folyamatosan rövidül a fejlettebb rendszerekhez érve). Miután megtaláltad az oszlopban a keresett számot, zöldre fog váltani. A négy szükséges számot megszerezve, sikeresen feltöröd a rendszert, ajtózárat.

V.5. Multiplayer

Ebben a Splinter Cell: Double Agent játékban is helyet kapott a többjátékos játékmód, mely szinte teljesen különbözik az alap egyjátékos módtól. Összemérheted erődet a távoli játékosokkal és a géppel is egyaránt. A multiplayerben jóval pergősebb a játékmenet, mások a felszerelések, és két különböző csoportból választhatunk. A két fél játéka teljesen más stílust igényel, és más-más felszerelések állnak a rendelkezésedre.

V.5.1. Spy
A kémek feladata a kezükre épített szerkezet segítségével megszerezni a számítógépekben található fontos információkat. Ezek a karakterek eszméletlen gyorsan mozognak, és bravúros ügyességgel ugranak ki az ablakból, másznak fel az oszlopokra stb. Semmilyen fegyverük sincsen, így csak a gyorsaságukra és a sötét ruhájukra számíthatnak, ha elakarnak bújni a rájuk vadászó zsoldosok elől. A kezükre épített számítógép segítségével kinyithatják a biztonsági ajtókat, lekapcsolhatják a kisebb, illetve a zsoldosok lámpáit és a generátorokat. Így észrevétlenebbül mozoghatnak a számítógépekhez, melyben a feladat által megszerzendő információk vannak. A gépeket akár 10 méter távolságból is elkezdhetik feltörni, bár így is igen sok időt vesz igénybe a hackelés.

Ezen kívül felszerelésük még a Night Vision, és a Thermal Vision szemüvegek is.

Négy egyéb tárgy közül választhatnak egyet még az induló zónájukban:
- ▶ Syringe: élet feltöltésre szolgáló injekciós tű
- ▶ Flash Grenade: az ellenfél megvakítására szolgáló gránát
- ▶ Jammer: egy hamis klónt hoz létre a kémből, melyet igazinak lát a zsoldos, így könnyen megtéveszthető vele
- ▶ Smoke Grenade: ezt a gránátot eldobva nagy füst keletkezik körülötte, melyet a kém kihasználva, könnyedébben lopakodhat, ugyanis a zsoldosok nem veszik észre őket a füstben

V.5.2. Upsilon Force
A zsoldosok fő feladata, hogy megvédjék a számítógépeket, így egyben a fájlokat is, hogy a kémek kezébe jussanak. Lassabban mozognak, ám sokkal szívósabbak és erősebbek náluk. A kémek feltartásához segítségükre áll a géppisztoly, amivel viszonylag hamar végezni lehet velük. A rajta lévő távcső segítségével nagyíthatsz a célpontra. A gépfegyverbe gránátvető is be van építve, amit a tömeges kémirtáshoz lehet nagyszerűen használni, ezen kívül még egy lámpa is a rendelkezésükre áll, mellyel sokkal könnyebb a tájékozódás a sötét pályákon. A rendelkezésre álló töltények száma nincs megszabva, tehát bármennyit el lehet lövöldözni belőlük.

A zsoldosoknak ezen kívül van még egy mozgásérzékelőjük, melylyel a gyorsan mozgó kémeket észlelhetik, és egy EM Vision szemüvegük, amellyel a különböző elektromos tevékenységek láthatóak, pl. egy hackelő kém.

Ezen kívül aktiválhatnak egy olyan kis kamerát, amit a pálya bármely részén lerakhatnak és a kamera nézetére váltva mozoghatnak is vele. Ennek a segítségével a kémek helyzetét észrevétlenül meghatározhatják. Ha úgy döntenek, akkor automatikusan meg is lehet semmisíteni ezt a szerkezetet, melyet egy igen erős robbanás fog kísérni.

A Proximity Detector műszer az egyik legjobban használható szerkezet, hiszen 10 méteres távon belül kijelzi a közelben lévő kémeket.

V.5.3. Küldetések

A játékban található küldetések három csoportra vannak bontva. Hogy elérhesd őket, folyamatosan teljesítened kell az éppen játszható küldetéseket. Minden sikeres játszma után az elért pontszámod alapján kaphatsz arany, ezüst, illetve bronz érmeket. Ezen kívül fejlődik a karaktered és különböző bonuszokat is kapsz. A karaktered fejlődésével egyre hatékonyabban, könnyedébben tudod a feladataidat sikeresen megoldani. A bonuszok pedig lehetnek új ruhák a karaktered számára (három-három fajta), videók a Double Agent-ről, és újabb pályák.

A küldetésekben mindig azonos a cél mindkét fél számára, csak a környezet változik. A kémeknek mindig adatokat kell szerezni, majd biztos helyre juttatni őket, a zsoldosoknak pedig meg kell védeniük a fájlokat, és ezzel együtt megölni a kémeket. A küldetésekre adott egy bizonyos időtartam, tehát ha a kémek nem tudják időben teljesíteni a feladatukat, automatikusan veszteni fognak.

V.6. A játék küldetéseinek helyszínei

V.6.1. Izland

Ez a közel 103.000 km^2 területű ország az első célállomásod. Egy geotermikus erőművet kell itt kivizsgálnod, és nem véletlen, hogy a fejlesztők Izlandra helyezték ezt a pályát, ugyanis ez az ország rendelkezik a legnagyobb számú geológiai aktivitással. Emlékezzünk csak vissza, hogy az 1784-ben kitörő Laki vulkán kiirtotta az ország majdnem negyed részét. Ezekkel a földrajzi adottságokkal az országban rengeteg geotermikus erőmű épült, hozzájuttatva az embereket az olcsóbb energiához. A játékban található geotermikus erőmű 20 km-re fekszik Akurejritől, mely Izland egyik legszebb és legtisztább városa.

V.6.2. Kansas

A következő állomásod Kansas, mely az Amerikai Egyesült Államok közepén helyezkedik el és területe közel 210.000 km^2-re rúg. Ez a terület ismerős lehet minden western rajongó számára, hiszen számtalan vadnyugati filmben ténferegtek errefelé a menő cowboyok. Itt sem véletlen a helyszínválasztás, ugyanis ebben az államban található a USA egyik legkeményebben őrzött börtöne, a Kansas Állami Fegyház. Részben itt játszódik Hitchcock „Hidegvérrel" című bestseller-regénye, amelyből természetesen készült egy nagysikerű filmváltozat is. A játékban Sam egy ilyen kansas-i fegyházba kerül, amelyből meg kell szöknie a terroristacsoport egyik tagjával. A keményen őrzött börtönből való szökés egy átlagos rabnak szinte lehetetlen, de Sam-nek könnyedén sikerül.

V.6.3. New York City

Az Amerikai Egyesült Államok legnépesebb városa a következő célállomás. Világviszonylatban az egyik legjelentősebb politikai, üzleti város, így nem csoda, hogy a nagyszabású terroristacsoport a JBA, és megbízód, az NSA is ide telepítette a főhadiszállását. A városban számtalan híres turistacélpont található, iyen a Time Square, a Broadway, a Wall Street és még sorolhatnánk napestig. NBC, ABC, Fox. Ugye ismerősek ezek a nevek? Ezek a világ leghíresebb tévécsatornái, melyeknek székhelye szintén New Yorkban található.

V.6.4. Okhotsk tenger

Magyarul Északi-tenger. E földrész 200 km-re helyezkedik a hatalmas területű Szibériától, mely mongolul „Nyugodt föld"-et jelent. Okhotsk-nál, Sam-nek egy Rublev nevű orosz csatahajót kell megtalálnia és különböző feladatokat elvégezni rajta. A valóság és a játék közt a kapcsolat az, hogy a hidegháború idején az amerikai tengerészet sikeres akciókat hajtott végre a szovjet tengerészet kommunikációjának blokkolási céljából (Sam-nek is az orosz hajó kommunikációjának blokkolása az egy célja a küldetésben). Ezen kívül volt még itt egyik szovjet-koreai összecsapás is 1983-ban.

V.6.5. Shanghaj

Shanghaj Kína legnagyobb városa, és egyben a távol-kelet egyik fő gazdasági központja. A JBA vezetője, Emile itt találkozik egy professzorral, egy nagy költségvetésű üzlet miatt. A XXI. századtól kezdve nagy léptekben megindult a fejlődés a városban, mi sem bizonyítja ezt jobban, hogy Shanghajban nyílt meg az első mágneses függő vasút. A közlekedésnél maradva, Shanghaj egyik fő nevezetessége a Maglev, mely a világ leggyorsabb és legdrágább gyorsvasútja. Útvonala a nemzetközi repülőtér és a belváros közt helyezkedik el, és sebessége 400 km/óra, ami iszonyatosan gyorsnak számít. A játékban a találka egy felhőkarcolóban zajlik le, ugyanis Shanghaj városát rengeteg ilyen égig érő toronyház lepi el.

V.6.6. Cozumel

Mexikó egyik legszebb és leglátogatottabb városa a Karib-szigeten elhelyezkedő Cozumel, melynek területe közel 600 km^2. Nem véletlenül zajlik egy luxushajón a cozumel-i küldetés, ugyanis rendkívül népszerű e város turisztikai szempontból is. A gyönyörű tengerpartok, korallzátonyok, vízesések gondoskodnak arról, hogy a gazdag turisták ezt a helyszínt válasszák nyaralásuk célpontjául. 2005-ben sajnálatos módon két darab 4-es erősségű hurrikán gázolt át a városon, mely akkor teljesen megbénította az idegenforgalmat, ám kemény munkák árán mostanra már helyreállították a város nagy részét.

V.6.7. Kinshasa

Kongói Demokratikus Köztársaság fővárosa, és egyben legnagyobb városa Kinshasa. Fő jellegzetessége, hogy a világon egyedülálló módon Kinshasa-t és Brazzaville-t - mely a Kongói Köztársaság fővárosa - csak a Kongó folyó választja el egymástól, így két idegen ország fővárosa néz egymással farkasszemet. Nem hiába csöppen utcai harcokba Sam, ugyanis Kongót hosszú éveken át harcok dúlták. Az egyik legnagyobb háború, a II. kongói háború volt, mely 1998-tól 2003-ig tartott. Több mint 13 millió ember vesztette életét, ebben a legtöbb államot érintő háborúban, mely az egyik legvéresebb háborúként volnult be az afrikai történelemben.

I. Melléklet - irányítás

I.1. Tom Clancy's Splinter Cell

I.1.1. PC

W gomb - Mozgás előre
S gomb - Mozgás hátra
A gomb - Mozgás balra
D gomb - Mozgás jobbra
C gomb - Guggolás / Felállás
Q gomb - Falhoz simulás
E gomb - Aktivál / Használ
X gomb - Nézet Visszaállítása
Z gomb - Tüzelési sebesség átállítása
R gomb - Újratöltés
2 - Night Vision
3 - Thermal Vision
Bal egérgomb - Tűz
Jobb egérgom - Alternatív tüzelés
Bal Shift - Ugrás
Bal Ctrl - Gyors tárgylista
Space bar - Interakció
Esc - PALM OPSAT menü
Egérgörgő felfelé - Nagyítás / Gyorsítás
Egérgörgő lefelé - Kicsinyítés / Lassítás
Pause / Break - Játék megállítása
F2 - Konzol megnyitása
F5 - Gyors mentés
F8 - Gyors betöltés

I.1.2. PS2

Felfelé iránygomb - Következő tárgy
Lefelé iránygomb - Előző tárgy
Balra iránygomb - Night vision
Jobbra iránygomb - Thermal vision
X gomb - Aktivál / Használ
Háromszög gomb - Ugrás
Négyzet gomb - Gyors tárgylista, Fegyver elővétel / elrakás, Újratöltés
Kör gomb - Guggolás / Felállás
L1 - Másodlagos tüzelés
L2 - Tárgylista
L3 - Közelítés
R1 - Tüzelés
R3 - Távolítás, Falhoz simulás
Start gomb - Játék menü, Játék megállítása
Select gomb - PALM OPSAT menü
Bal analógkar - Mozgás
Jobb analógkar - Nézet állítása, Célzás

I.1.3. Xbox

X gomb - Célzás
Y gomb - Ugrás
Y gomb nyomvatartva - Dupla ugrás
A gomb - Interakció
B gomb - Guggolás
Jobb trigger - Tüzelés
Bal trigger - Alternatív tüzelés
Bal analóg kar - Mozgás
Bal analóg kar - Tüzelési sebesség állítása
Back gomb - Térkép
Start gomb - PALM OPSAT menü
D-Pad bal - Night vision
D-Pad jobb - Thermal vision
Jobb analóg kar - Nézet állítás
Jobb analóg kar - Gyors fordulás
Fehér gomb - Falhoz simulás
Fekete gomb - Gyors tárgylista

I.1.4. Game Cube

Control kar - Mozgás
Control pad balra - Gyors tárgylista
Control pad jobbra - Gyors fordulás, Tüzelési sebesség átállítása
Control pad fel vagy le - Másodlagos tüzelés
Start / Pause gomb - PALM OPSAT menü
A gomb - Interakció, Falhoz lapulás
B gomb - Célzás leállítása, Akció leállítása
X gomb - Guggolás
Y gomb - Ugrás, Újratöltés
Z gomb - Night vision, Thermal vision
C kar - Nézet állítás, Távcső
R gomb - Célzás, Elsődleges tüzelés
L gomb - Kiütés, Másodlagos Tüzelés, Légzet visszatartás

I.2. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

I.2.1. PC

W gomb - Mozgás előre
S gomb - Mozgás hátra
D gomb - Mozgás jobbra
A gomb - Mozgás balra
Z gomb - Tüzelési sebesség átállítása
X gomb - Fütyülés
C gomb - Guggolás / Felállás
Bal Shift - Ugrás
Bal CTRL - Gyors Tárgylista
TAB - Fegyver / Felszerelés váltás
Q gomb - Falhoz lapulás
E gomb - Aktivál / Használ
R gomb - Újratöltés
2 - Night vision
3 - Thermal vision
Esc - Menü
F1 - OPSAT menü
F5 - Gyorsmentés
F8 - Gyorstöltés
Spacebar - Interakció
Bal egérgomb - Tüzelés
Jobb egérgomb - Másodlagos tüzelés
Egérgörgő felfelé - Közelítés / Gyorsítás
Egérgörgő lefelé - Távolítás / Lassítás
Középső egérgomb - Távcső

I.2.2. PS2

Felfelé iránygomb - Következő tárgy
Lefelé iránygomb - Előző tárgy
Balra iránygomb - Night vision
Jobbra iránygomb - Thermal vision
X gomb - Aktivál / Használ
Háromszög gomb - Ugrás
Négyzet gomb - Gyors tárgylista, Fegyver elővétel / elrakás, Újratöltés
Kör gomb - Guggolás / Felállás
L1 - Másodlagos tüzelés
L2 - Fütty / Tárgylista
L3 - Közelítés
R1 - Tüzelés
R3 - Távolítás, Falhoz simulás
Start gomb - Játék menü, Játék megállítása
Select gomb - PALM OPSAT menü
Bal analógkar - Mozgás
Jobb analógkar - Nézet állítása, Célzás

I.2.3. Xbox

X gomb - Célzás
Y gomb - Ugrás
A gomb - Interakció
B gomb - Guggolás / Felállás
Jobb trigger - Tüzelés
Bal trigger - Alternatív tüzelés
Bal analóg kar - Mozgás
Bal analóg kar - Tüzelési sebesség állítása
Back gomb - Térkép
Start gomb - PALM OPSAT menü
D-Pad bal - Night vision
D-Pad jobb - Thermal vision
Jobb analóg kar - Nézet állítás
Jobb analóg kar - Gyors fordulás
Fehér gomb - Falhoz simulás
Fekete gomb - Fütty / Gyors tárgylista

I.2.4. Game Cube

Control kar - Mozgás
Control pad balra - Night vision
Control pad jobbra - Thermal vision
Control pad fel - Gyors tárgylista
Control pad fel - Kütyük váltása fegyverrel a kézben
Start / Pause gomb + A - Menü megnyitása
Start / Pause gomb + B - PALM OPSAT menü
A gomb - Interakció, Falhoz lapulás
B gomb - Célzás leállítása, Akció leállítása
X gomb - Guggolás / Felállás
Y gomb - Ugrás, Újratöltés

Z gomb - Fütty
C kar - Nézet állítás, Távcső
R gomb - Célzás, Elsődleges tüzelés
L gomb - Kiütés, Másodlagos tüzelés, Lélegzet visszatartás

I.3. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

I.3.1. PC

W gomb - Mozgás előre
S gomb - Mozgás hátra
A gomb - Mozgás Balra
D gomb - Mozgás Jobbra
Q gomb - Falhoz lapulás
E gomb - Aktivál / Használ
R gomb - Újratöltés
F vagy Z gomb - Kooperatív akció
X vagy Ygomb - Fütty
C gomb - Guggolás / Felállás
Shift - Ugrás
Tab - Fegyver / Felszerelés váltás
Bal CTRL - Gyors Tárgylista
Bal Alt - Csatolások cseréje
Space bar - Interakció
1 - eev vagy közelítés / távolítás
2 - Night vision
3 - Thermal vision
4 - Emf vision
5 - Sticky camera
Esc - Menü megnyitása
F1 - OPSAT menü megnyitása
F5 - Gyorsmentés
F8 - Gyorstöltés
Bal egérgomb - Tüzelés
Jobb egérgomb - Másodlagos tüzelés
Egérgörgő felfelé - Közelítés / Gyorsítás
Egérgörgő lefelé - Távolítás / Lassítás
Középső egérgomb - Távcső

I.3.2. PS2

Felfelé iránygomb - Következő tárgy
Lefelé iránygomb - Előző tárgy
Balra iránygomb - Night vision
Jobbra iránygomb - Thermal vision
X gomb - Aktivál / Használ
Háromszög gomb - Ugrás
Négyzet gomb - Gyors tárgylista, Fegyver elővétel / elrakás, Újratöltés
Kör gomb - Guggolás / Felállás
L1 - Másodlagos tüzelés
L2 - Fütty / Tárgylista
L3 - Falhoz simulás
R1 - Tüzelés
R2 - Gyors tárgylista
R3 - Eev
Start gomb - Játék menü, Játék megállítása
Select gomb - PALM OPSAT menü
Bal analógkar - Mozgás
Jobb analógkar - Nézet állítása, Célzás

I.3.3. Xbox

X gomb - Célzás
Y gomb - Ugrás
A gomb - Interakció, Újratöltés
B gomb - Guggolás / Felállás
R kar - Tüzelés
L kar - Alternatív tüzelés
Bal analóg kar - Mozgás
Bal analóg kar - Tüzelési sebesség állítása
Back gomb - Térkép
Start gomb - PALM OPSAT menü
D-Pad bal - Night vision
D-Pad jobb - Thermal vision
Jobb analóg kar - Nézet állítás
Jobb analóg kar - Gyors fordulás
Fehér gomb - Falhoz simulás
Fekete gomb - Fütty / Gyors tárgylista

I.3.4. Game Cube

Control kar - Mozgás
Control pad balra - Night vision
Control pad jobbra - Thermal vision
Control pad fel - Gyors tárgylista
Control pad fel - Kütyük váltása fegyverrel a kézben
Start / Pause gomb + A - Menü megnyitása
A gomb - Interakció, Újratöltés
A + Z gomb - Falhoz lapulás
B gomb - Célzás leállítása, Akció leállítása
X gomb - Guggolás / Felállás
Y gomb - Ugrás
Z gomb - Fütty
Z gomb + Start vagy Select - OPSAT menü megnyitása
C kar - Nézet állítás, Távcső
R gomb - Célzás, Elsődleges tüzelés
L gomb - Kiütés, Másodlagos tüzelés, Lélegzet visszatartás

I.3.5. Nintendo DS

Control par - Mozgás
A gomb - Fegyver vagy kütyü használat
B gomb - Guggolás / Felállás, Gránát
L gomb - Lassú járás
R gomb - Fegyver / kütyü kiválasztás
X gomb - Ugrás, Közelítés
Y gomb - Interakció, Távolítás, Újratöltés
Start gomb - OPSAT menü megnyitása
Select gomb - Távcső
Érintőképernyő - Tárgylista, Vision módok, Célzás

I.4. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

I.4.1. PC

W gomb - Mozgás előre
S gomb - Mozgás hátra
A gomb - Mozgás Balra
D gomb - Mozgás Jobbra
Q gomb - Falhoz lapulás
E gomb - Aktivál / Használ
R gomb - Újratöltés
F vagy Z gomb - Kooperatív akció
X vagy Ygomb - Fütty
C gomb - Guggolás / Felállás
Shift - Ugrás
Tab - Fegyver / Felszerelés váltás
Bal CTRL - Gyors Tárgylista
Bal Alt - Csatolások cseréje
Space bar - Interakció
1 - Eev vagy közelítés / távolítás
2 - Night vision
3 - Thermal vision
4 - Emf vision
5 - Sticky camera
Esc - Menü megnyitása
F1 - OPSAT menü megnyitása
F5 - Gyorsmentés
F8 - Gyorstöltés
Bal egérgomb - Tüzelés
Jobb egérgomb - Másodlagos tüzelés
Egérgörgő felfelé - Közelítés / Gyorsítás
Egérgörgő lefelé - Távolítás / Lassítás
Középső egérgomb - Távcső

I.4.2. PS2

Felfelé iránygomb - Következő tárgy
Lefelé iránygomb - Előző tárgy
Balra iránygomb - Night vision
Jobbra iránygomb - Thermal vision
X gomb - Aktivál / Használ
Háromszög gomb - Ugrás
Négyzet gomb - Gyors tárgylista, Fegyver elővétel / elrakás, Újratöltés
Kör gomb - Guggolás / Felállás
L1 - Másodlagos tüzelés
L2 - Fütty / Tárgylista
R1 - Tüzelés
R2 - Gyors tárgylista
L3 - Falhoz simulás
R3 - Eev
Start gomb - Játék menü, Játék megállítása
Select gomb - PALM OPSAT menü
Bal analógkar - Mozgás
Jobb analógkar - Nézet állítása, Célzás

I.4.3. Xbox

X gomb - Célzás

Y gomb - Ugrás
A gomb - Interakció, Újratöltés
B gomb - Guggolás / Felállás
R kar - Tüzelés
L kar - Alternatív tüzelés
Bal analóg kar - Mozgás
Bal analóg kar - Tüzelési sebesség állítása
Back gomb - Térkép
Start gomb - PALM OPSAT menü
D-Pad bal - Night vision
D-Pad jobb - Thermal vision
Jobb analóg kar - Nézet állítás
Jobb analóg kar - Gyors fordulás
Fehér gomb - Falhoz simulás
Fekete gomb - Fütty / Gyors tárgylista

I.4.4. Xbox360

X gomb - Célzás
Y gomb - Ugrás
A gomb - Interakció, Újratöltés
B gomb - Guggolás / Felállás
R1 trigger - Tüzelés
L1 trigger - Alternatív tüzelés
Bal analóg kar - Mozgás
Bal analóg kar - Tüzelési sebesség állítása
Back gomb - Térkép
Start gomb - PALM OPSAT menü
D-Pad bal - Night vision
D-Pad jobb - Thermal vision
Jobb analóg kar - Nézet állítás
Jobb analóg kar - Gyors fordulás
R2 trigger - Falhoz simulás
L2 trigger - Fütty / Gyors tárgylista

I.4.5. Game Cube

Control kar - Mozgás
Control pad balra - Night vision
Control pad jobbra - Thermal vision
Control pad fel - Gyors tárgylista
Control pad fel - Kütyük váltása fegyverrel a kézben
Start / Pause gomb + A - Menü megnyitása
A gomb - Interakció, Újratöltés
A + Z gomb - Falhoz lapulás
B gomb - Célzás leállítása, Akció leállítása
X gomb - Guggolás / Felállás
Y gomb - Ugrás
Z gomb - Fütty
Z gomb + Start vagy Select - OPSAT menü megnyitása
C kar - Nézet állítás, Távcső
R gomb - Célzás, Elsődleges tüzelés
L gomb - Kiütés, Másodlagos tüzelés, Lélegzet visszatartás

II. Melléklet - cheat kódok

II.1. Tom Clancy's Splinter Cell

II.1.1. PC csalások

Nyisd meg a konzolt az F2 lenyomásával, vidd be az alábbi csalások egyikét, majd nyomd meg az ENTER-t.

invincible 1/0 - God mód Be/Ki
health - Teljes életpont
invisible 1/0 - Láthatatlanság Be/Ki
ammo - Maximum lőszer
fly - Repülés mód
ghost - Átjárás a falakon
walk - Normál mód
playersonly 1/0 - Ellenségek hatástalanítása Be/Ki

II.1.2. PS2 csalások

II.1.2.1. Kontrollerrel bevihető cheat kódok

Pálya kiválasztása:
Névként a !LAMAUDITE! kódot add meg.

II.1.2.2. Action Replay Max kódok

(M)
0E3C7DF2 1853E59E
7E8C6405 BCBB3507
CAFA71AA BCA99B83

Végtelen életpont
DE8FFFCE E0AA9B4B
DE8FFFCA 6AEA9E17
DE8FFFD6 C4B5421D
DEAC58B2 C4AC9A77

Az ellenfelek sehol sem látnak
DEAC21EA 6A299D07

Maximum lőszer (99)
Nyisd meg a tárgylistát a kód aktiválása előtt.
DEA878AE C8AC9A47
DE8FFF8E E0AF9BE6
DE8FFF8A 6A4F9FF3
DE8FFF96 BF899B8B

Maximum lőszer (9999)
Nyisd meg a tárgylistát a kód aktiválása előtt.
DEA878AE C8AC9A47
DE8FFF8E E0AFC292
DE8FFF8A 6A4F9FF3
DE8FFF96 BF899B8B

Riasztások lenullázása
Nyomd le a Select+L2 kombinációt az aktiváláshoz, a Select+R2 kombinációt a kikapcsoláshoz. Töltés előtt ki kell kapcsolni.
DE8FFFBE F8AC9BEA
DE8FFFBA 480C5FC3
DE8FFF42 480C9BEF
DE8FFF66 4AEC9BF3
DE8FFF5A BF899B8B
DE8FFF4A 6809A147
0EB4C778 BCA99981
DEAC592A C8AC9A53
0EB4C778 BCA99881
DEAC592A 4AEC9BF3

Összes küldetés megnyitása
Nyomd le az L1+L2+R1+R2 kombinációt a pálya kiválasztó képernyőn a csalás aktiválásához. Csak az első indításkor működik.
0EB4C778 BCA98B82
F1F874B2 BCA99BAE

Mesterséges intelligencia ki/bekapcsolása
Nyomd le az L3+L2 kombinációt az MI kikapcsolásához, az L3+L1 kombinációt az MI bekapcsolásához.
0EB4C778 BCA99980
DEAE826A BCA99B83
0EB4C778 BCA99680
DEAE826A C8B5B8AB

Őrök nem támadnak / védekeznek
DEAE8126 C8B5AC8F
DEAE8006 C8B5AC8F
DEAE8136 C8B5AC8F

Őrök nem használnak gránátot
DEAE805A C8B5AC8F

Őrök nem használnak aknákat
DEAE806A C8B5AC8F

Sebességgel kapcsolatos csalások
A következő kódok aktiválása előtt ezt a kódot mindenképpen be kell vinni.
A mentés előtt mindenképpen ki kell kapcsolni.
DE8FFFFA BC2CB3A4
DE8FFF86 BF899B8B
DE875D9A C8AC9A43

Hypermode x4
Az L1+L2+Kör kombináció lenyomásával lehet aktiválni.
0EB4C778 BCA97582
DE8FFFFE E00C9C83

Hypermode x2
Az L1+L2+R2 kombináció lenyomásával lehet aktiválni.
0EB4C778 BCA99382
DE8FFFFE E00C9B03

Hypermode
Az L1+L2+R1 kombináció lenyomásával lehet aktiválni.
0EB4C778 BCA98D82
DE8FFFFE E00C9BC3

Normál sebesség
Az L1+L2+X kombináció lenyomásával lehet aktiválni.
0EB4C778 BCA95582
DE8FFFFE E00C9B83

Lassú sebesség
Az L1+L2+Négyzet kombináció lenyomásával lehet aktiválni.
0EB4C778 BCA91582
DE8FFFFE E00C9A43

Pálya kiválasztásához szükséges kódok:
Töltsd be a gyakorló küldetést a memória kártyáról, utána tudod a kódokat aktiválni.

Police Station 1.0
DEBBFF2E BCEE36BF

Police Station 1.1
DEBBFF2E BCEE36C5

Police Station 1.2
DEBBFF2E BCEE36CC

Police Station 1.3
DEBBFF2E BCEE36D3

Police Station 1.4
DEBBFF2E BCEE36DA

Defense Min. 1.0
DEBBFF2E BCEE36E1

Defense Min. 1.1
DEBBFF2E BCEE36E8

Defense Min. 1.2
DEBBFF2E BCEE36EF

Oil Refinery 1.0
DEBBFF2E BCEE36F5

Oil Refinery 1.1
DEBBFF2E BCEE36FB

Oil Refinery 1.2
DEBBFF2E BCEE3602

CIA HQ 1.0
DEBBFF2E BCEE3609

CIA HQ 1.1
DEBBFF2E BCEE3610

CIA HQ 1.2
DEBBFF2E BCEE3617

CIA HQ 1.3
DEBBFF2E BCEE361E

Kalinatek 1.0
DEBBFF2E BCEE3625

Kalinatek 1.1
DEBBFF2E BCEE362C

Kalinatek 1.2
DEBBFF2E BCEE3633

Kalinatek 1.3
DEBBFF2E BCEE363A

Kalinatek 1.4
DEBBFF2E BCEE3641

Kalinatek 1.5
DEBBFF2E BCEE3648

Nuclear Power Plant 1.0
DEBBFF2E BCEE364F

Nuclear Power Plant 1.1
DEBBFF2E BCEE3656

Nuclear Power Plant 1.2
DEBBFF2E BCEE365D

Nuclear Power Plant 1.3
DEBBFF2E BCEE3663

Chinese Embassy 1.0
DEBBFF2E BCEE3669

Chinese Embassy 1.1
DEBBFF2E BCEE3670

Chinese Embassy 1.2
DEBBFF2E BCEE3677

Chinese Embassy 1.3
DEBBFF2E BCEE367E

Abattoir 1.0
DEBBFF2E BCEE3785

Abattoir 1.1
DEBBFF2E BCEE378C

Abattoir 1.2
DEBBFF2E BCEE3793

Chinese Embassy 1.4
DEBBFF2E BCEE3799

Chinese Embassy 1.5
DEBBFF2E BCEE379F

Chinese Embassy 1.6
DEBBFF2E BCEE37A5
Chinese Embassy 1.7
DEBBFF2E BCEE37AC

Presidential Palace 1.0
DEBBFF2E BCEE37B3

Presidential Palace 1.1
DEBBFF2E BCEE37BA

Presidential Palace 1.2
DEBBFF2E BCEE37C1

Presidential Palace 1.3
DEBBFF2E BCEE37C8

II.1.3. Xbox csalások
Pálya kiválasztása:
Névként a !LAMAUDITE! kódot add meg.

II.1.4. Game Cube csalások

II.1.4.1. Kontrollerrel bevihető csalások
Pálya kiválasztása:
Névként a !WALK_THRU! kódot add meg.

II.1.4.2. Action Replay Max kódok
(M)
QCQK-G9T7-GMCMD
0GZY-W24A-Z1TYR
CP56-77T4-C2N7R
9RNT-GEJD-EQEHE
AH5H-YMWK-GM62X
R3Y6-HXXK-F6K84
DQPN-1CK3-DQ84F

Ezt a kódot kell elsőként bevinni
RFRM-UVZN-4HX87
K3XC-7GYM-0WDGJ
D2TP-X8MV-R5APQ
3RDU-8DET-P6ZWD
EY04-45N7-Z5RAR
ACP4-J9GK-BYA08

RTQF-XCNN-XN9X5
JZT7-B8ZT-FBHFC
REFW-1YN6-YG4MY
N4V0-4D8P-MU2Z1
9FEV-FWTV-CKAAV
HC6J-6QP6-AQAH2
EDX1-2D6P-ZK1U3
XTC1-RFDT-XRRKD
1M7J-8H7U-WB75X
YY7F-TZAF-Y91ET

Végtelen életpont
8X1A-76CZ-NCZP7
4B77-YV5D-7ZTZW

Végtelen elsődleges lőszer
Be kell lépni a tárgylistába, ki kell választani az elsődleges fegyvert, és utána kell beadni a kódot.
VZN1-5C6M-M6DVA
DWK1-6BZQ-JQQUW

Az ellenfelek sehol sem látnak
ZPG3-NUQH-M8EJ8
RJM5-4XZB-99E9C

Sosem fújnak riadót
PBF4-5A2R-H51A7
3E1N-6X0J-0PKK9

Összes küldetés megnyitása
X9HR-9NUA-840PN
XEBM-KD54-FY9PX
MQN8-2A1P-EQC3C

Holdugrás - alacsony gravitáció
8W8P-MM62-CA7TK
07QC-EKA7-TYZGU
PHWX-0G3N-9TRGA

Mini Sam
A méret változtató kódok egyikét használd csak egyszerre.
4EEE-C2K5-XG8WT
QNAM-GW3B-QD331

Masszív Sam
A méret változtató kódok egyikét használd csak egyszerre.
0PVZ-XP77-FDC78
E4Y9-A25D-1E07D

II.2. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

II.2.1. PC csalások csatolása

A konfigurációs fájlt valamilyen szövegszerkesztővel kell editálni (pl. Notepad). A fájlt abban a könyvtárban találod, ahova a játékot telepítetted (alapértelmezésben C:\Program Files\UbiSoft\Splinter Cell Pandora Tomorrow\offline\system\SplinterCell2User.ini).

Csatold a következő kódokat a játékban nem használt billentyűkhöz (a következő példákat követve):

F1=OPSAT
F2=Invisible 1 (láthatatlanság)
F3=Invincible 1 (sérthetetlenség)
F4=ammo (lőszer)
F5=Savegame
F6=summon echeloningredient.estickyshocher (sticky shocker megszerzése)
F7=summon echeloningredient.eringairfoilround (ring airfoil round megszerzése)
F8=Loadgame
F9=summon echeloningredient.efraggrenade (gránát megszerzése)
F10=summon echeloningredient.estickycamera (sticky camera megszerzése)
F11=summon echeloningredient.ediversioncamera (diversion camera megszerzése)
F12=summon echeloningredient.ecamerajammer (camera jammer megszerzése)

Egyéb felhasználható kódok:
fly - Repülés mód
playersonly - Ellenfelek megbénítása
health - Maximum életpont
killpawns - Összes ellenség kinyírása
ghost - Átjárás a falakon
walk - Gyaloglás mód
summon echeloningredient.edisposablepick - disposable pick megszerzése
summon echeloningredient.eflashbang - flash bang megszerzése
summon echeloningredient.esmokegrenade - smoke granade megszerzése
summon echeloningredient.ewallmine - wallmine megszerzése

II.2.2. PS2 csalások

II.2.2.1. Kontrollerrel bevihető csalások

Pálya kiválasztás:
Vidd végig a játékot hard nehézségi fokozaton, majd a játék kiválasztó képernyőn nyomd be és tartsd lenyomva az L1+L2 gombokat, és vidd be a Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Bal, Jobb, Le, Le kombinációt.

II.2.2.2. Action Replay Max kódok (M)

AUDD-UY20-MCH0U
JPYJ-5QDT-M41Y1
516A-66EK-1CKKA
X6YT-32HE-B34MN
0BPC-4UKG-RWG42
RV9B-WBUK-T1EN4
6X0J-1Q1X-JMFH9
WNTV-TYQ4-KW3EQ
UN9D-VA4J-V76BY
ZDPQ-E3F0-BMD1W

60 Hertz Mód
ZAK9-898X-1NQWZ
7MVX-6T5N-8F2FE

Y-Fix
X0TK-3PTF-057UY
7DNK-A117-EY7V2
FPAF-KN7D-Y24QG
WTRE-YJK0-EH59B
8U71-NKZK-7PQE8
KV3P-UXAZ-ZDMMJ
6GXE-4QWK-HPGG0
6EJE-1Z5F-28C47

Végtelen életpont
NA5J-507D-BVJVJ
67NC-3BMZ-UBFBP
X0WC-0WZR-DHCDG

Nagy ugrás
97JW-B562-UK8DH
FV6Y-NRGW-WYJJ6
AHD4-UP3E-M3QE6

Kicsi Fisher
DZR5-5FHU-MEQY0
K0NP-J2M5-AFV7U
7784-UJ1G-11GBZ

Az ellenfelek sehol sem látnak
FZDZ-40TU-4PRHH
P8XN-4E48-3D2M1
GE75-PCAG-63V43

Gyorsabb játék
A kód aktiválásához az L3+X kombinációt kell lenyomni.
CJ1E-BEVJ-Y09VH
97ZJ-Z0QX-FCPGP
RGFE-9J22-RBNEW

Hyper mód
A kód aktiválásához az L3+Négyzet kombinációt kell lenyomni.
3WTW-RQ32-WY575

WV7X-KPT1-FJ0QC
X3KP-XR1G-9F1V2

Lassú sebesség
A kód aktiválásához az L3+Háromszög kombinációt kell lenyomni.
VZ8Z-5R1X-H47R0
RA3R-4ZWG-H1NTG
VCB0-6RQG-EKKAK

Szuper lassú sebesség
A kód aktiválásához az L3+Kör kombinációt kell lenyomni.
WR3C-9T37-K5420
RA3R-4ZWG-H1NTG
7JQN-ZUT8-JWEKB

Normál sebesség
A normál sebesség visszaállításához nyomd le a Select gombot.
WEDQ-9KWP-CU3E3
43M9-CMZW-HJVB5
120K-HCBZ-JJNYM

Rosszfiúk nem lőnek rád
BMPU-WCX4-W6M0J
WMCH-7HU6-XJFFD

MI semlegesítése
Az L3+Háromszög aktiválja, a Select leállítja a csalást.
Y8Q5-Y7EC-6ZQDW
RA3R-4ZWG-H1NTG
DR7Q-THJ7-C9C2W
43M9-CMZW-HJVB5
XA4T-31H9-6JZW7

II.2.3. Xbox csalások

-

II.2.4. Game Cube csalások

II.2.4.1. Kontrollerrel bevihető csalások

-

II.2.4.2. Action Replay Max kódok

(M)
NR1P-PEQR-UP332
V7UT-UQNP-E8R24
5U1M-EP7B-0YDKA
3PA0-678R-YVTT4
0V67-2NZX-R0E2R

Végtelen lőszer
QYAU-4KNW-P146A
TAT3-Y1YQ-N1WN1
36BG-4V77-MVWQC
A32J-HF0G-7V73H
K61P-W1QW-HA96F
QKBD-047H-UKHXN

Az ellenségek nem érzékelik a jelenléted
EXUM-RYZ1-865X4
TDEQ-QX81-9B2YD

Buta AI
ZE0K-BT5A-710H7
WKP0-763J-YME3D

PAL 60hz
NHAZ-U5AU-A275H
KUA0-198J-AAVHJ
A6KT-51JN-FBB9F
TCD6-HMG9-0TY44
HXD4-132Q-FNDQR
ANFU-KE0C-4TYDP

II.2.5. GBA csalások

Kártya csere:
Üsd be az alábbi kódokat, ennek hatására a nálad lévő kártya automatikusan ki fog cserélődni.

030077C3:45 - Mindig zöld kártya, és 8 villanó gránát.
030077C3:40 - Mindig 8 villanó gránát
030077C3:41 - Mindig vörös kártya, és 8 villanó gránát.
030077C3:43 - Mindig sárga kártya, és 8 villanó gránát.
030077C3:01 - Vörös kártya

Örök lőszer:
030077c2:10 - Mindig lesz nálad 10 lőszer

II.3. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

II.3.1. PC csalások

Az alábbi trükk segítségével lehet előhozni a játék csalásait:

1. Indítsd el a játékot, és hozz létre egy profilt, semmiképpen sem az alapértelmezett profilt használd. Indítsd el a játékot, és mentsd el legalább egyszer az állást.

2. Nyisd meg a játék .ini fájlját egy szövegszerkesztővel (pl. Notepad). A fájlt ott találod, ahova a játékot telepítetted (alapértelmezésben: Documents and Settings\FELHASZNÁLÓNÉV\Application Data\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\profiles\). A fájl neve a profilnál megadott név lesz.

3. Keress olyan billentyűket amihez nincsen parancs, funkció csatolva (pl. "F1=", "F2=", stb). Ezekhez a billentyűkhöz írd be az alábbi csalások egyikét, így az adott billentyűt a játékban lenyomva aktiválhatod azt.

Invisible 1 - Láthatatlanság
Invincible 1 - God mód
ammo - Maximum lőszer
fly - Repülés mód
walk - Gyaloglás mód
playersonly - Ellenfelek megbénítása
health - Maximum életpont
killpawns - Összes ellenfél kinyírása
ghost - Átjárás a falakon
OPSAT - Ismeretlen hatás

Ha beírod a csalások valamelyikét, akkor az eredmény a következőképpen kell kinézzen:

F2=Invincible 1
F3=health

Figyelj arra, hogy az = és a csalást aktiváló kód közé ne írj szóközt.

4. Mentsd el a fájlt, és indítsd el újra a játékot, ahol válaszd ki azt a profilt, aminek az ini fájlját módosítottad.

II.3.2. PS2 csalások

II.3.2.1. Kontrollerrel bevihető csalások

Összes pálya megnyitása:
Tartsd lenyomva az L1+L2+R1+R2 gombokat, majd vidd be a Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Kör, Kör, Kör kombinációt.

Chaos Theory csapat kép:
A főmenübe lépve vidd be az R2 + Kör, Kör, Kör, Kör, Kör, Négyzet kombinációt.

II.3.2.2. Action Replay Max kódok

(M)
CFG7-18R3-5CPUV
FN5U-DKFH-8DGG6
AURQ-UWVP-KC961

Végtelen életpont
ZW65-3CCK-ZYGHD
XJXF-VTR3-ZW0X4
0D7Q-4ZWG-UJWJ9

MELLÉKLETEK

Az ellenfelek sehol sem vesznek észre
7KRN-287F-W07M0
Z35K-P88H-JMNKN
VJ90-7PQZ-CW6YA

Apró Sam
8F2D-KP8X-MACBP
M1G8-8CAW-THQ7U
0MF2-172K-YN23G
K04E-QNXQ-0JUCN
WNDM-Q626-NHGCM
ZEW2-FJXG-WF3TN
QE69-WB4A-7CAUV

Ugrás kódok
C1R2-V66T-5039T

Nagy ugrás
TENQ-X72T-DX6RN
T4B6-R1NF-J7GJ7
QM81-UE2U-5TR98
6RBM-WN6N-2KRCV
0MF2-172K-YN23G
K04E-QNXQ-0JUCN
M1G8-8CAW-THQ7U

Még nagyobb ugrás
U2C2-ZHBQ-XPZHB
4KE1-NJZJ-BQZHY
QM81-UE2U-5TR98
6RBM-WN6N-2KRCV
0MF2-172K-YN23G
K04E-QNXQ-0JUCN
M1G8-8CAW-THQ7U

Sebesség kódok
PJK8-RYTY-FQZ02

Lassú sebesség
A csalást az R1+R2+Fel kombináció lenyomásával aktiválhatod.
213N-RV99-4X0NE
0Y6J-MUBK-B08FN
ACX3-QXD6-CXFX7

Normál sebesség
A csalást az R1+R2+Le kombináció lenyomásával aktiválhatod.
8M4C-BEKH-FQRMT
7AF2-QWK5-Y0QN8
RFJQ-004C-J49RX

Gyorsabb játék
A csalást az R1+R2+Jobb kombináció lenyomásával aktiválhatod.
GNE6-BHF9-VCFEG
NN52-F6DC-ZABEP
JV4H-26FZ-3TX78

Hyper mód
A csalást az R1+R2+Bal kombináció lenyomásával aktiválhatod.
0600-AQG8-AHM5F
2TRB-ZQZ6-53BCQ
4D4C-9MPE-KGQ0D

Game.ini kódok
Q1HR-GABR-4UNQF

Átjárás a falakon
A Le gomb lenyomásával aktiválhatod, és kapcsolhatod ki a csalást.
Z2MB-8Y93-EMXA8
Y47Q-Z12Z-M572Q

Láthatatlanság
A Fel gomb lenyomásával aktiválhatod, és kapcsolhatod ki a csalást.
FKB8-NZCF-KCKU6
81M9-9QN9-1U4GN

Maximum életpont
A Jobb gomb lenyomásával aktiválhatod a csalást.
DZ1V-YFV0-T9B6U
HYG5-D2R6-VAWBB

Az alábbi csalások aktiválásához kötelező kód
A kódot mindenképpen aktiválni kell az alábbi csalások indításához.
5272-UZ6X-K9ZDY
BKFC-7PQE-2GUE8
YN85-H81U-8HRK7
CU1R-GWZ4-YKEPU
U38Z-WQ0Y-0GNDD
BWUE-B74E-2109R
VTZ7-CBFH-GHUET
J554-F7RF-8VR4J
RXG8-FGQ0-1FJKT
U7BE-C247-4PXAK
TNJB-QCQ2-VVMR0
R208-XNNG-JXGEE
3X18-NH6C-8CF7B
GRW8-CGRD-1F2J1

L2 lenyomásával aktiválható csalások
0ZYW-7AJK-HXEDQ
8UQH-1851-EZQPC

MI megbénítása
GTGX-NWD1-0M9GF
3B8B-UVZZ-H0FPN
NRJC-J6T7-75Z26
5B65-M8UT-JYCJ9
11TG-P9XM-HRB5J

Összes ellenfél kinyírása
X9YH-F0RM-TYGB1
3B8B-UVZZ-H0FPN
N1H2-205G-M0MX4
XKBP-34QZ-10CMM
11VE-K79M-QR0HU

Maximum lőszer
KB13-TTTD-ED8TU
3B8B-UVZZ-H0FPN
K8WV-VBQ3-9PW11
KRPB-QEKD-3FQ8D

Sérthetetlenség
NMAT-M7JV-DX22Q
3B8B-UVZZ-H0FPN
AFFZ-WNCA-VWX53
43XB-8PNY-6MVPA
J77E-820G-ZU5F0

Maximum lőszer / Sérthetetlenség
K1RM-9K6U-WCB6R
3B8B-UVZZ-H0FPN
K8WV-VBQ3-9PW11
JC8M-E7HB-Q7R0N
HX69-CD04-B0JQU
ZFN4-9Q8B-AFZ2K
B6G2-WT20-ZC5VK

Tárgyak megszerzése
E0VH-7KVQ-HWHA9
8UQH-1851-EZQPC

Medkit megszerzése
ER1R-HCKU-J1V0P
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
H046-BJ67-DRJHH
629N-8FQ5-XM4BE

Wallmine megszerzése
AEM1-8DG2-M77R3
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
AW4P-GDRB-PNTVE
EVYA-XPQ3-WQAKF

Gránátok megszerzése
T7Z6-PJ51-YK9R0
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
NCC0-WEKD-Q6FFG
PGD3-7X4M-4TDQR
CGVC-8NKN-97V9A

Fáklya megszerzése
9B9C-TBVD-Z7KE5
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
26EN-N9H7-ENDX3
60HY-6EGV-UKCNP

Sapka megszerzése
2H71-83JA-VQH1K
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
BZXA-DRJG-DQJXU

Sticky Camera megszerzése
MZ3B-RRZ5-6U4PH
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
VZ1R-4624-PWKN1
Q0K9-24TU-60UKP
HD57-J6XN-53WQA

Sticky Shocker megszerzése
1ECQ-G5AP-E412A
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
VZ1R-4624-PWKN1
YE6X-KUM5-6375C
X5JG-ZFZW-1J8B7
4CQ0-11GC-E60EJ

Gáz Gránát megszerzése
JHVE-BZGN-FW42C
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
KQU7-24CK-BECMC
7V2W-YYM8-XB4EB
K1A1-DGCA-QY7JH

Ring Airfold Round megszerzése
RECT-9RPP-3NH2X
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
GU85-N8DH-T2XM6
FXG9-73MN-HQNZT
8XPF-FK6J-R7X56
4DGX-M1U9-EKGJ6

Villanó gránát megszerzése
WWJY-22BK-DFM45
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
UFBH-4K9B-TEBQC
H7MT-UZKE-N0KQ0
CCG9-UKAG-9A9B1

Füst gránát megszerzése
P815-WFNE-67M38
3B8B-UVZZ-H0FPN
M267-9H4V-8GJP5
NQPC-3KVU-ARH48
R8Q6-FTZ6-FDWJ4
TH57-3Q4V-FHFYK
CCG9-UKAG-9A9B1

Pálya kódok
NFV1-PM0R-K65MM
8UQH-1851-EZQPC

01_Lighthouse_A betöltése
4RWK-CX9J-Z7C3B
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
ZDYH-TMAN-JCCK1
J6QX-1B3C-XD9DR
240D-JT2P-YBMXT
WFQ0-67N6-AE3BP

01_Lighthouse_B betöltése
6AA9-Y96A-73MCT
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
ZDYH-TMAN-JCCK1
J6QX-1B3C-XD9DR
240D-JT2P-YBMXT
N6FB-W75Y-P0W9V

01_Lighthouse_C betöltése
MY3U-3ND0-7XZHW
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
ZDYH-TMAN-JCCK1
J6QX-1B3C-XD9DR
240D-JT2P-YBMXT
JRXK-J5UD-7EU90

02_CargoShip_A betöltése
8JG7-N79R-W7XUJ
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
6JCE-JDH7-8HM3J
3BCH-EHR3-840QY
H0MB-J2KU-PGVWB
2ENZ-DW1F-9C1HY

02_CargoShip_B betöltése
2R7V-P2G3-4KKMX
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
6JCE-JDH7-8HM3J
3BCH-EHR3-840QY
H0MB-J2KU-PGVWB
UDKH-KZE3-A72G1

02_CargoShip_B2 betöltése
H7D4-B6P0-19YV6
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
6JCE-JDH7-8HM3J
3BCH-EHR3-840QY
H0MB-J2KU-PGVWB
0H86-Q8ZH-M7UGX

03_Bank_A betöltése
R4WZ-RM5B-3B23X
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
8FMC-AH48-BGGDD
UXM2-ZTTF-MFTRJ
0QRB-EZVD-DDJFY

03_Bank_B betöltése
1HQ1-DQ3X-CHBV5
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
8FMC-AH48-BGGDD
UXM2-ZTTF-MFTRJ
463X-JDFA-GZF7P

03_Bank_C betöltése
M2YK-YMQR-MGMGJ
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
8FMC-AH48-BGGDD
UXM2-ZTTF-MFTRJ
TKN8-HW61-KJZ4U

04_Penthouse_A betöltése
9139-58M4-5U69H
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
QUHN-HCN1-QTAQT
DF07-XYZE-1CFRZ
P7VZ-VZUZ-RABNM
7P91-MNCP-UYYP7

04_Penthouse_B betöltése
PH70-AZKC-5ATHP
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
QUHN-HCN1-QTAQT
DF07-XYZE-1CFRZ
P7VZ-VZUZ-RABNM
M97Q-80QG-DTGX6

05_Displace_A betöltése
5HJN-D83D-AY8ZA
3B8B-UVZZ-H0FPN

DFJ1-T1PW-PF5YK
1YDF-8QFR-6XTB2
76W4-YXU9-UTQKD
RDDV-AJDV-N00V6
8VF6-80AM-XW2N8

05_Displace_B betöltése
15NR-C1WR-XA1DQ
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
NWT7-AAWB-9QYPT
76W4-YXU9-UTQKD
RDDV-AJDV-N00V6
548Z-HJ96-Q9HZA

05_Displace_C betöltése
BUQU-TX58-1FM4U
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
K4WM-P9FM-FC3D8
5WKK-HXX8-NJM0Z
G2CT-4HY4-YZ410
TZ9F-V8YE-AJBBR

06_Hokkaido_A betöltése
TNQG-FFUC-CF7HD
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
J1G7-361C-H3BB6
FWQZ-GB73-M1VRR
8MN0-G7TD-R5GXN
8VF6-80AM-XW2N8

06_Hokkaido_B betöltése
ZT0M-V70K-J2W4W
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
J1G7-361C-H3BB6
FWQZ-GB73-M1VRR
8MN0-G7TD-R5GXN
548Z-HJ96-Q9HZA

06_Hokkaido_C betöltése
4U9R-YPU4-U6YJY
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
J1G7-361C-H3BB6
FWQZ-GB73-M1VRR
8MN0-G7TD-R5GXN
J3XU-ADWT-8G85K

07_Battery_A betöltése
FTBK-9G75-P8XCT
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
XPBU-TYCG-85TKH
QRG1-G8XW-JXRNR
Q9JX-H97V-DEZZU
8VF6-80AM-XW2N8

07_Battery_B betöltése
0GR6-BE22-ZW6R1
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
XPBU-TYCG-85TKH
QRG1-G8XW-JXRNR
Q9JX-H97V-DEZZU
8VF6-80AM-XW2N8

07_Battery_C betöltése
00A5-A2VE-7EC9X
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
XPBU-TYCG-85TKH
QRG1-G8XW-JXRNR
Q9JX-H97V-DEZZU
8VF6-80AM-XW2N8

07_Battery_D betöltése
2TF4-CPJ3-HTWYQ
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
XPBU-TYCG-85TKH
QRG1-G8XW-JXRNR
Q9JX-H97V-DEZZU
8VF6-80AM-XW2N8

08_SeoulOne betöltése
UUCZ-9ZAZ-703A5
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
Q0CV-ZAQ0-YM7WP
PNWJ-9ZF7-VUXF5
GK9P-HQ15-NCMK3

09_SeoulTwo_A betöltése
AA32-63WE-V4DTJ
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
1Y5A-ZK94-D2X7P
PNWJ-9ZF7-VUXF5
EQZM-Y8D6-1689V
8VF6-80AM-XW2N8

09_SeoulTwo_A2 betöltése
T39D-NTPB-Y281K
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
1Y5A-ZK94-D2X7P
PNWJ-9ZF7-VUXF5
EQZM-Y8D6-1689V
6RAJ-YNBK-W0WQB

09_SeoulTwo_B betöltése
FU48-W2WG-Z3JFJ
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
1Y5A-ZK94-D2X7P
PNWJ-9ZF7-VUXF5
EQZM-Y8D6-1689V
548Z-HJ96-Q9HZA

10_BathHouse_A betöltése
DTET-5GJW-MMHJH
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
QKUQ-03U5-HXVMT
PP8B-GPC2-90AX4
UD3Z-WQXJ-RCB7A
7P91-MNCP-UYYP7

10_BathHouse_B betöltése
U1E5-0K5A-G54XQ
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
QKUQ-03U5-HXVMT
PP8B-GPC2-90AX4
UD3Z-WQXJ-RCB7A
M97Q-80QG-DTGX6

11_KokuboSosho_A betöltése
5P0E-R335-CG2M6
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
W1BX-32CH-D773K
VBMR-EHR9-P2P07
ZW3H-V5GY-PNT1Z
UFPD-NKDW-57UAP
GT19-R39K-NHAH2

11_KokuboSosho_A2 betöltése
UETD-EY2B-YM78E
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
W1BX-32CH-D773K
VBMR-EHR9-P2P07
ZW3H-V5GY-PNT1Z
UFPD-NKDW-57UAP
E14C-5FEE-MBZ2V

11_KokuboSosho_B betöltése
24QT-8KBQ-R861H
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK
W1BX-32CH-D773K
VBMR-EHR9-P2P07
ZW3H-V5GY-PNT1Z
UFPD-NKDW-57UAP
U5JZ-7TYQ-V2FJE

11_KokuboSosho_C betöltése
P7G9-T8FF-3M8UD
3B8B-UVZZ-H0FPN
DFJ1-T1PW-PF5YK

W1BX-32CH-D773K
VBMR-EHR9-P2P07
ZW3H-V5GY-PNT1Z
UFPD-NKDW-57UAP
U0Q8-Z0QU-J5FZD

II.3.3. Xbox csalások
Összes pálya megszerzése:
Profil névként a COOPA22COOl kódot add meg.

II.3.4. Game Cube csalások

II.3.4.1. Kontrollerrel bevihető csalások
Összes pálya megnyitása:
A Solo / Co op menübe lépve tartsd lenyomva a Bal és Jobb triggert, majd vidd be az X, X, X, X, X, Y, Y, Y, Y kombinációt.

II.3.4.2. Action Replay Max kódok
(M)
K94D-CU8Q-BBNJ3
7MKV-XCX5-4QQ89
DJYR-6FE7-KMXX9
QE4M-MCM8-UYHKU
BKQ7-Z490-FUUG9

Végtelen életpont
PZNZ-84EK-G93DV
DEEP-M8VJ-6EYC0
416D-VEVM-VP9R4

Végtelen lőszer
Y0UX-H8YF-Z5WPZ
7P6M-7MJ3-N766E
EGNU-XX16-WVNZR
0351-8X26-3FZQR

Az alábbi csalások bevitele előtt beadandó kód
MUV8-29J0-BUY2F
9K0N-HB6U-N9KW4
KKQY-H3P0-BQWQ7
FXK6-3N8F-F4RNG
6NQG-17Q1-HUX4N
T3UK-5VCU-KAMZ9
T4AJ-8T86-2ABCE
876U-Q0C3-C55Z6
41XF-JXY2-D6N6B
RUJ8-CA9C-NXCMK
4ZUF-9ETV-V187R
0T25-N4NG-4VN1E
U1B8-VPWB-09FYK

Végtelen életpont
YVJN-ZEPB-1E55N
RPWF-B0T9-81NJU

SC-20K Launcher végtelen lőszer
XH4N-5QMD-08A6V
KXQV-NAMV-5KXHW
05UX-EJYJ-QE06E

SC Pistol végtelen lőszer
9CWX-BC5V-PCCRZ
P7EF-NB39-P4ZUW
KMV6-3UQA-7156V

Nagy Fisher
4AZ3-86KX-GWJGN
QH0K-VND2-8Z8PJ

Kis Fisher
3F69-YQQN-2FCYF
CWF4-905Y-JM91T

II.4. Tom Clancy's Splinter Cell Essentials

II.4.1. PSP csalások
Bonusz küldetések:
A bonusz küldetés képernyőn tartsd lenyomva a Select gombot, és vidd be a Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb kombinációt. A kód megismételt bevitele újabb bonusz küldetést nyit meg. Összesen három ilyen küldetés van, ezek: "Train Level", "Heroin Factory", és "TV Station".

Összes bonusz küldetés megszerzése:
A PSP böngészőjéből nyisd meg a játék hivatalos oldalát (splintercellessentials.com), ott válaszd ki a „PSP User" menüt, és vidd be az A27200203S kódot.

II.5. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

II.5.1. PC csalások
-

II.5.2. PS2 csalások

II.5.2.1. Kontrollerrel bevihető csalások
-

II.5.2.2. Action Replay Max kódok
(M)
E2P5-EY7R-48YVE
TFBG-72HD-5H1QD
EN7G-FQK6-U6G9P

Maximum életpont
GBKR-V1AB-FJA43
KJX7-Q0N9-EH8GC
36EG-Y2ZQ-ERMYU
V9X8-0NB3-MGTVZ
UXV4-J7CZ-NAC4A

Maximum elsődleges lőszer
XXR1-D48X-X8HD0
CHYQ-194Z-KDYCE
44ZT-BAH0-44BAY

Végtelen OCP
JYVU-K1CF-RMTPB
J3WP-WFPA-Y7NZD

II.5.3. Xbox csalások
-

II.5.4. Xbox 360 csalások
Teljesített feladatok
Az alábbi feladatok teljesítésével szerezheted meg a megadott gamerscore pontokat.

- Agent of the Month (20) - A JBA összes tagjának profilját teljesítsd.
- BLACKWING Expert (20) - Szerezz legalább 10 győzelmet kémként, 10 győzelmet az Upsilon Force tagjaként, és játssz le leglább 25 játékot ezen a pályán.
- BOSS HOUSE Expert (20) - Szerezz legalább 10 győzelmet kémként, 10 győzelmet az Upsilon Force tagjaként, és játssz le leglább 25 játékot ezen a pályán.
- Bronze Trophy (15) - Teljesítsd az összes kihívást, mindegyiknél legalább bronz medált kell szerezned.
- COMMANDER (45) - Átlagban legalább 95%-os teljesítménnyel játszd végig a játékot.
- Cozumel Assignment Completed (30) - Az egyjátékos módban meg kell oldani a Cozumel feladatot.
- DAWN WAVES Expert (20) - Szerezz legalább 10 győzelmet kémként, 10 győzelmet az Upsilon Force tagjaként, és játssz le leglább 25 játékot ezen a pályán.
- Defeated the JBA (100) - Egyjátékos módban teljesítsd a játékot.
- Ellsworth Assignment Completed (30) - Az egyjátékos módban meg kell oldani a Ellsworth Penitentiary feladatot.
- FIELD AGENT (20) - Átlagban legalább 20%-os teljesítménnyel játszd végig a játékot.
- Getting Technical (20) - Egyjátékos módban üss ki legalább 5 ellenfelet úgy, hogy nem halnak meg, csak elkábulnak.

- Gold Trophy (50) - Teljesítsd az összes kihívást, mindegyiknél legalább arany medált kell szerezned.
- Hero (20) - Egyjátékos módban teljesítsd a játékot, mindezt úgy, hogy a legjobb befejezést érd el.
- HQ 1 Assignment Completed (30) - Az egyjátékos módban meg kell oldani az első terrorista HQ által kiadott feladatot.
- HQ 2 Assignment Completed (30) - Az egyjátékos módban meg kell oldani a második terrorista HQ által kiadott feladatot.
- HQ 3 Assignment Completed (30) - Az egyjátékos módban meg kell oldani a harmadik terrorista HQ által kiadott feladatot.
- Iceland Assignment Completed (30) - Az egyjátékos módban meg kell oldani az Iceland feladatot.
- Kinshasa Assignment Completed (30) - Az egyjátékos módban meg kell oldani a Kinshasa feladatot.
- MOTORWAY 90 Expert (20) - Szerezz legalább 10 győzelmet kémként, 10 győzelmet az Upsilon Force tagjaként, és játssz le leglább 25 játékot ezen a pályán.
- OFFICER (30) - Átlagban legalább 75%-os teljesítménnyel játszd végig a játékot.
- Okhotsk Assignment Completed (30) - Az egyjátékos módban meg kell oldani a Sea of Okhotsk feladatot.
- OPERATIVE (15) - Átlagban legalább 5%-os teljesítménnyel játszd végig a játékot.
- Professional Ninja (40) - Egyjátékos módban, Hard nehézségi fokozaton teljesítsd a játékot.
- RECRUIT (10) - Átlagban legalább 1%-os teljesítménnyel játszd végig a játékot.
- RED DIAMOND Expert (20) - Szerezz legalább 10 győzelmet kémként, 10 győzelmet az Upsilon Force tagjaként, és játssz le leglább 25 játékot ezen a pályán.
- Save Hisham (10) - Egyjátékos módban mentsd meg Hisham életét.
- Save Lambert (10) - Egyjátékos módban mentsd meg Lambert életét.
- Shanghai Assignment Completed (30) - Az egyjátékos módban meg kell oldani a Shanghai feladatot.
- Silver Trophy (30) - Teljesítsd az összes kihívást, mindegyiknél legalább ezüst medált kell szerezned.
- SLAUGHTER HOUSE Expert (20) - Szerezz legalább 10 győzelmet kémként, 10 győzelmet az Upsilon Force tagjaként, és játssz le leglább 25 játékot ezen a pályán.
- SPECIAL AGENT (25) - Átlagban legalább 45%-os teljesítménnyel játszd végig a játékot.
- Teacher's Pet (40) - Az egyjátékos módban teljesíteni kell az összes gyakorló küldetést.
- TERMINUS Expert (20) - Szerezz legalább 10 győzelmet kémként, 10 győzelmet az Upsilon Force tagjaként, és játssz le leglább 25 játékot ezen a pályán.
- The Collector (20) - Egyjátékos módban gyűjtsd össze az összes kütyüt és fejlesztést.
- The Human Light Switch (20) - Egyjátékos módban iktass ki legalább 20 fényforrást az EMP pisztollyal.
- The Invisible Man (20) - Egyjátékos módban teljesíts egy küldetést úgy, hogy az ellenség közül senki sem vesz észre.
- Training Completed (10) - Az egyjátékos módban teljesíteni kell egy gyakorló küldetést.
- USS WISDOM Expert (20) - Szerezz legalább 10 győzelmet kémként, 10 győzelmet az Upsilon Force tagjaként, és játssz le leglább 25 játékot ezen a pályán.

II.5.5. Game Cube csalások

II.5.5.1. Kontrollerrel bevihető csalások

-

II.5.5.2. Action Replay Max kódok

-

III. Melléklet - Easter Eggs

III.1. Splinter Cell - PS2 változat

A CIA főhadiszálláson, miután elmész a „Media szoba" mellett (ahol az ügynökök egy hangrészletet elemeznek), találsz egy szobát a folyosó jobb oldalán, ahol egy számítógép vár rád. Ha lekapcsolod a szobában a világítást, akkor megjelenik egy piros betűs üzenet (CSERÉLJ LE!), amivel a fejlesztők saját maguknak jelezték, hogy az adott objektumot még a játék befejezése előtt ki kell cserélni mindenképpen.

III.2. Splinter Cell: Pandora Tomorrow - PS2 változat

A gyakorló pályán, a sok terem közül az egyikben egy fickó a mobilján beszél. Miután végzel vele, nézz a lámpa alá, ahol egy másik UbiSoft játék képét láthatod.

Melléklet IV. - A sorozat epizódjai által elnyert fontosabb díjak

IV.1. Splinter Cell

- E3 2002 Játék Kritikusok Díja: Legjobb Akció/Kaland játék

IV.2. Splinter Cell: Chaos Theory

- E3 2004 Játék Kritikusok Díja: Legjobb PC játék, Legjobb Akció/Kaland játék, Speciális elismerés a grafikáért
- A játékot beválasztották a Game Informer „2005 legjobb 50 játéka" listájára
- Hivatalos Xbox Magazin „2005 #1 Xbox játéka"

V. Melléklet - A Splinter Cell játékok grafikus motorja

V.1. Unreal Engine 2, Unreal Engine 2.5 (SCX)

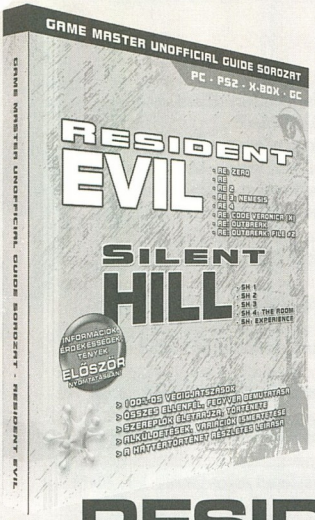
Az Unreal Engine egy széles körben elterjedt játék motor, amit az Epic Games fejlesztett ki. Az első verziót legelőször az 1998-ban megjelent, azóta klasszikussá vált FPS, az Unreal fejlesztése során használták fel. A következő években számtalan további játékban használták fel az Unreal motort, ilyen volt például az Unreal Tournament vagy a Rainbow Six 3: Raven Shield. A motort alapvetően FPS-ekhez fejlesztették, de külső nézetben játszódó lopakodós játékok (Splinter Cell), és MMORPG játékok (Vanguard: Saga of Heroes) fejlesztésénél is felhasználták.

Az Unreal Engine C++-ban íródott, egyik legnagyobb előnye a platformfüggetlenség, PC-n, Macintoshon és számos konzolon (Gamecube, Wii, Xbox, Xbox 360, Playstation 2, Playstation 3) készítettek, és készítenek játékot a segítségével. Az UnrealScript használatával anélkül is könnyedén módosítani lehet a játékmenetet, hogy magába a motorba komolyabban bele kellene nyúlni. Az Unreal Engine különféle változatait felhasználó cégek számtalan fejlesztői eszközt is kézhez kapnak, hogy minél gyorsabban, könnyebben tudják alkalmazni a motort a játékaik fejlesztéséhez.

Az Unreal Engine 2.0 debütálása nem volt túl sikeres, az Unreal Tournament 2003-at elég vegyes fogadtatásban részesítették a kritikusok és a játékosok is. Később számtalan játékban felhasználták, ezzel az egyik legsikeresebb játékmotorrá vált. Ez volt az első verzió, amiben megjelent az új UnrealED 3 editor, és a beépített Karma SDK, ami a fizikáért felelős. A motor számtalan részét átdolgozták, tovább fejlesztették, és hozzáadták a Playstation 2 és Xbox támogatást is. A motor harmadik változatát használják majd a következő generációs játékok fejlesztésénél, köztük ez hajtja majd a következő Splinter Cell epizódot is.

V.1.1. További játékok, melyek a játék motorját használják

America's Army v1.0 ~ v2.7 - (2006) U.S. Army
Brothers In Arms: Road to Hill 30 (2005) Gearbox
Brothers In Arms: Earned in Blood - (2005) Gearbox
Combat: Task Force 121 - (2005) Direct Action Games
Dead Man's Hand - (2004) Human Head Studios
Desert Thunder - (2003) Brainbox Games
Deus Ex: Invisible War - (2003) Ion Storm
Devastation - (2003) Digitalo Studios
Exteel - (2005) NCSoft Lineage II - (2003) NCSoft
Magic: The Gathering Battlegrounds - (2003) Atari
Pariah - (2005) Digital Extremes Postal² - (2003) Running With Scissors
Red Orchestra: Ostfront 41-45 - (2006) Tripwire Interactive Sephiroth Imazic Entertainment
Shadow Ops: Red Mercury - (2004) Zombie
Star Wars: Republic Commando - (2005) LucasArts
SWAT 4 - (2005) Irrational Games
Thief: Deadly Shadows - (2004) Ion Storm
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword - (2004) Ubisoft
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow (Xbox only) - (2004) Ubisoft
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield - (2003) Ubisoft
Tom Clancy's Splinter Cell - (2003) Ubisoft
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow - (2004) Ubisoft
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory - (2005) Ubisoft
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent - (2006) Ubisoft
Unreal II: The Awakening (uses build 829-2001) - (2003) Legend Entertainment
Unreal Championship (uses build 927-1018) - (2002) Digital Extremes
Unreal Championship 2 (Unreal Engine 2.5 aza 2X) - (2005) Epic Games
Unreal Engine 2 Runtime Edition (uses build 2226-2227) - (2003) Epic Games
Unreal Tournament 2003 (uses build 2107-2225) - (2002) Digital Extremes
Unreal Tournament 2004 (uses build 3196-3371) - (2004) Digital Extremes
World War II Combat: Iwo Jima Direct Action Games XIII - (2003) Ubisoft



MÁR KAPHATÓ!

Fogalom, amely a videójáték kultúra túlélő-horror stílusának megreformálójaként az egyik legsikeresebb sorozat szerte a világon. A 32 milliós eladást produkáló széria alapján készült kötetünket a hazai rajongóknak, a stílus szerelmeseinek és a fiktív biológiai katasztrófát feldolgozó történettel csak most ismerkedőknek egyaránt ajánljuk. Az Unofficial Resident Evil Guide a nyolc fő epizód (RE Zero-1-2-3-4-Code Veronica-Outbreak-Outbreak #File 2) 100%-os végigjátszása. Titkos és rejtett érdekességek mellett számos olyan információval szolgál, amelyekkel magyar nyelven még sehol sem találkozhatott az olvasó. Amellett, hogy tökéletes útmutatóként használható a széria egyes epizódjainak különböző verzióihoz, részletesen kitér az összes ismert és mellékkarakter jellemzésére, történetére, múltjára és egymáshoz fűződő kapcsolatára is.

A kiadvány második szereplőjét, a Silent Hill sorozatot sem kell bemutatni a horrorjátékok rajongóinak, ez az alapmű sem kerülhette el a sorsát, a legapróbb részletekig kitárgyaljuk a borzongás történetét az összes eddig megjelent Silent Hill rész érintésével.

RENDELD MEG MOST A

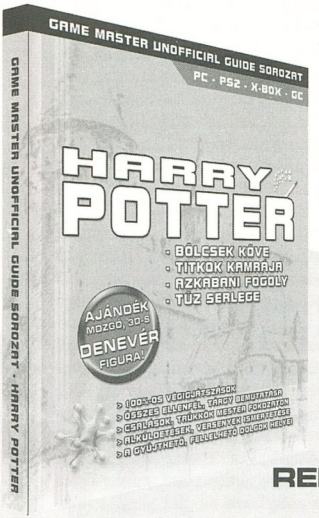
RESIDENT EVIL + SILENT HILL

SZUPERGUIDE-OT!

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft



MÁR KAPHATÓ!

Az ifjú varázslótanonc kalandjai milliók szívét dobogtatták meg világszerte, így nem csoda, hogy a számítógépes és konzolos játékos társadalomnak is elkészült a könyvbeni epizódok játékos változata. Kiadványunk végigviszi az olvasót a megjelent Harry Potter játékok világán egy teljes megfejtést és útmutatást nyújtva, mely bármely helyzetben kimenti a kalandozót a megoldhatatlannak tűnő helyzetből. A teljes megoldás mellett temérdek kiegészítő információ kapott helyet a közel 170 oldalon, melyek ilyen formában, magyar nyelven még nem láttak napvilágot a játékról. Az ellenfelek teljes ismertetése mellett akad hely a varázslatok bemutatására és természetesen a minden játékban előforduló varázskártyák ismertetésére. Sok olyan titkos momentumra derül fény, melyek nem könnyen deríthetők fel a játékban, de a történet teljes élvezetéhez mindenképpen szükségesek.

Könyvünket bátran ajánljuk a játékos Harry Potter birodalom kezdőinek, de a haladóknak is - akik akár már végig is játszották a játékokat -, hiszen mindkét csoport találhat temérdek információt és érdekességet kedvenc játékaikról.

RENDELD MEG MOST A

HARRY POTTER

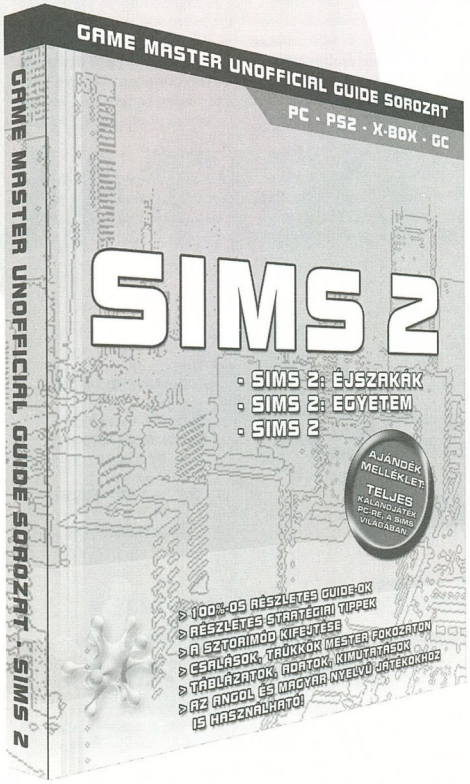
SZUPERGUIDE-OT!

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft

MEGJELENT!



Egy könyv, mely **teljessé teszi** a játékot...
Egy könyv, mely **fényt derít** a titkokra...
Egy könyv, mely **a legtöbb trükköt leírja...**

a világ eddigi **legsikeresebb** játékához.

224 oldal, ajándék CD melléklet

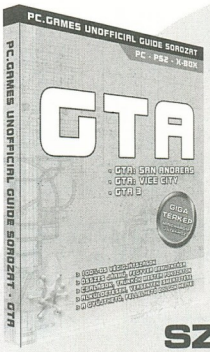
A legteljesebb GUIDE, mely készült a SIMS 2-höz és két legnagyobb kiegészítőjéhez. A könyv minden olyan fontos információt, adatot, tippet és csalást tartalmaz, mely kitapasztalása hosszú hónapokat venne igénybe. A kiadvány külön foglalkozik a PC-s és a konzolos játék sajátosságaival, valamint kitér az angol és a magyar nyelvű verzió különbségeire is. A tapasztalt játékosok is találhatnak benne újdonságot, a kezdő játékosoknak pedig igazi kincsesbánya a könyv igen részletes tartalma. Ne mulaszd el a lehetőséget, hogy mindent megtudj a játékokról, rendeld meg most akciós áron a kiadványt!

PC - PS2 - X-BOX - GC

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft

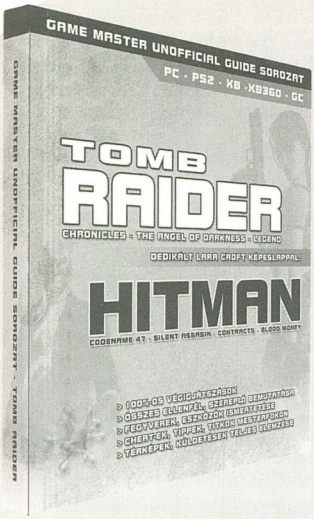


MÉG KAPHATÓ!

RENDELD MEG MOST A

GTA

SZUPERGUIDE-OT!



MÁR KAPHATÓ!

A kiadvány tartalmazza az összes Hitman, valamint a három legfrissebb Tomb Raider kaland teljes végigjátszását, a főellenségek ellen alkalmazható legjobb taktikákat, a grandiózus fegyverarzenál teljes ismertetését, a titkos jutalmak helyének egyértelmű meghatározását, a főbb szereplők bemutatását, és még megannyi kiegészítő információt, melyek segítségével minden eddiginél mélyebben megismerhetjük minden idők legszexibb pixelekből összerakott hölgyét, illetve a játéktörténelem leghidegvérűbb, ám szíve mélyén talán csöppnyi emberséggel is bíró kopasz bérgyilkosát. Térképek, stratégiák, túlélési tippek segítenek abban, hogy kalandunk ne érjen idő előtt csúfos véget.

Könyvünket mindazoknak ajánljuk, akik érdeklődnek a játékvilág legszínesebb karaktereinek kalandjai után, legyen az fiatal vagy idősebb, hardcore rajongó vagy bátortalan újonc, nő vagy férfi. Egy biztos: egy helyen, ennyi információ még sohasem látott napvilágot Laráról és derék tar Negyvenhetesünkről.

RENDELD MEG MOST A

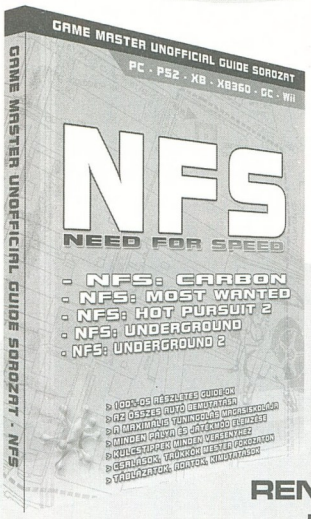
TOMB RAIDER + HITMAN

SZUPERGUIDE-OT!

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft



MÁR KAPHATÓ!

Teljes GUIDE az aszfaltszaggató Need for Speed sorozathoz. Itt mindent megtalálsz a sorozatban szereplő kocsikról és pályákról. A száguldás szerelmeseinek, minden részlet ami segíthet, hogy te legyél az aszfalt királya.

Részletes GUIDE a játékokról, a kocsik ismertetése, tuning lehetőségek, játékvariációk bemutatása, stratégiai tippek ismertetése. El sem tudod képzelni, hogy milyen rejtett titkok és érdekességek vannak a NFS játékokban, melyek egy csapásra elérhetővé válnak a GUIDE áttanulmányozása után. Kiadványunkban a profi versenyzők is találhatnak újdonságok, de természetesen a kezdőket is eligazítjuk az induláshoz szükséges alapok bemutatásával.

Tartalom:
- NFS: Carbon
- NFS: Most Wanted
- NFS: Underground 2
- NFS: Underground
- NFS: Hot Pursuit 2

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft

RENDELD MEG MOST A

NEED FOR SPEED

SZUPERGUIDE-OT!

JÁTÉKLEXIKON 2006-2007

- ▶ A legnyerőbb játékok 2006-ban
- ▶ Betekintés a jövőbe, a legjelentősebb játékok 2007-ben
- ▶ Leírás minden játékról, a legfontosabb információkkal
- ▶ A különböző játékkategóriák tematikus listája
- ▶ Referencia lista a legsikeresebb programokról
- ▶ Vásárlási lehetőségek ismertetése

A legteljesebb összefoglalás a megjelent játékokról, PC és konzol fronton, egy szinte teljes lexikon a 2007-es évre.

PC - PS2 - PS3 - XB - XB360 - GC - Wii - PSP - DS - GBA

ELŐRENDELHETŐ!
MEGJELENIK HAMAROSAN

AZ ELŐKÉSZÜLETBEN LÉVŐ KIADVÁNYOKRÓL HONLAPUNKON LEHET RÉSZLETES INFORMÁCIÓT TALÁLNI A **WWW.GAMEMASTER.HU** CÍMEN. RENDELÉS, INFORMÁCIÓ: 06-1-379-7989

RENDELHETŐ REGEBBI KIADVÁNYOK

CD GAMES

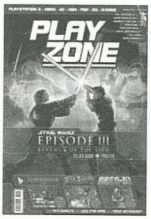
2000/1-6	100 Ft/db
2001/1-6	200 Ft/db
2002/1-6	200 Ft/db
2003/1-6	300 Ft/db
2004/1-6	400 Ft/db
2005/1-6	500 Ft/db

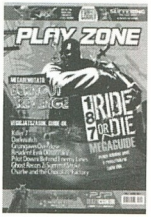
PLAY ZONE

2004/1-6	200 Ft/db
2005/1-3	200 Ft/db
2005/4-6	300 Ft/db
2005/7-9	400 Ft/db
2006/1	400 Ft/db

PLAY ZONE DVD

2005/4-6	600 Ft/db
2005/7-9	800 Ft/db
2006/1	800 Ft/db

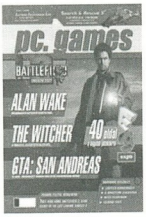




RENDELHETŐ REGEBBI KIADVÁNYOK

PC.GAMES

2001/1-3	100 Ft/db
2002/1-12	200 Ft/db
2003/1-11/12	300 Ft/db
2004/1-11/12	400 Ft/db
2005/1-8	500 Ft/db



PC.GAMES DVD

2002/1-12	400 Ft/db
2003/1-11/12	500 Ft/db
2004/1-11/12	800 Ft/db
2005/1-8	800 Ft/db

Fenti lapszámok megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátuljān lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt lapok sorszámát. A fenti összegek az Áfa-t igen, de a postaköltséget nem tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315

A szolgáltatásról bővebben a **06-1-379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni.

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

187 Ride or Die GU	P, 2, X, G	600 Ft
50 Cent Bulletproof	2, X	500 Ft
Ace Combat Advance TT	A	200 Ft
Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft
Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft
Advert Rising TT	PX	300 Ft
Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft
Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft
Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft
Alexander	P	600 Ft
Alias TT	P,2,X	300 Ft
Alien vs Predator 2	P	400 Ft
Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft
Alone in the Dark 4	P	300 Ft
America	P	300 Ft
American McGee's Alice	P	300 Ft
Anachronox	P	300 Ft
Animaniacs: The Great Edgar H. TT	2, X, G	300 Ft
Arc the Lad: End of Darkness GU	2	500 Ft
Arcanum	P	300 Ft
Area 51	P, 2, X	800 Ft
Armed and Dangerous	P,X	600 Ft
Armies of Exigo	P	800 Ft
Art of Magic	P	300 Ft
Arx fatalis	P	500 Ft
Arx fatalis	X	600 Ft
Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft
Atalantis 3	P	400 Ft
Axis & Allies TT	P	300 Ft
Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft
Batman Begins	2, X, G	800 Ft
Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft
Battle Realms	P	400 Ft
Battlefield 2 GU	P	800 Ft
Battlefield 2: Modern Combat GU	2, X, X3	600 Ft
Battlefront II TT	P, 2, X	300 Ft
Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft
Black & White 2	P	600 Ft
Blitzkrieg	P	500 Ft
Blitzkrieg 2	P	800 Ft
Blood Omen 2	P	400 Ft
Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft
Bloodrayne 2	P, 2, X	600 Ft
Brave: The Search For Spirit D. TT	2	300 Ft
Breed	P	600 Ft
Broken Sword: The Sleeping Dragon	P,2,X	600 Ft
Brothers in Arms: Road to Hill 30	P2, X	600 Ft
Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft
Burnout Legend PSP TT	S	200 Ft
Burnout: Revenge	2, X, X3	600 Ft
C&C Generals: ZH	P	500 Ft
C&C Renegade	P	400 Ft
C&C: Generals	P	500 Ft
C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft
Call Of Duty 2: Big Red One	2, X, G	500 Ft
Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
Castlevania: Dawn of Sorrow TT	D	200 Ft
Catwoman	P,2,X,G	600 Ft
Champions of Norrath	2	600 Ft
Charlie and the Chocolate Factory	P, 2, X, G	500 Ft
Chicago 1930	P	600 Ft
Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft
Chrome TT	P	400 Ft
Civilization 4 GU	P	800 Ft
Clive Barker's Undying	P	300 Ft
Close Combat: First to Fight TT	P, X	300 Ft
Codename: Panzers	P	600 Ft
Cold Fear	P, 2, X	600 Ft
Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft
Commandos 2	P	300 Ft
Commandos 3 tippek	P	300 Ft
Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft
Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft
Conquest of the Underworld	P	300 Ft
Constantine GU	P, 2, X	600 Ft
Cossacks II: Napoleonic Wars GU	P	600 Ft
Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft
Crime Life: Gang Wars TT	P, 2, X	300 Ft
CS: Condition Zero TT	P	400 Ft
CSI: Dark Motives	P	600 Ft
CSI: Miami	P	800 Ft
CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
Darkwatch	2, X	600 Ft
D-Day	P	600 Ft
Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft
Deadly Dozen	P	400 Ft
Destroy All Humans!	2, X	600 Ft
Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft
Devil May Cry 3: Dante's Aw. GU	2	400 Ft
Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft
Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft
Disciples 2	P	400 Ft
Domination GU	P	600 Ft
Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft
Doom 3 GU	P	600 Ft
Doom 3 GU	P, X	600 Ft
Dragonshard	P	600 Ft
Driv3r	P,2,X	600 Ft
Dungeon Lords [1.rész]	P	800 Ft
Dungeon Lords [2. - befejező rész]	P	800 Ft
Dungeon Siege	P	400 Ft
Dungeon Siege 2 [1.rész]	P	800 Ft
Echo: Secret of the Lost Cavern	P	600 Ft
Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft
Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft
Empire Earth 2 GU	P	600 Ft
Enclave [2 részben]	P	500 Ft
Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft
Enthusia Professional Racing GU	2	600 Ft
Evil Dead Regeneration	P2, X	600 Ft
Evil Island	P	300 Ft
fable	P	600 Ft
fable GU	X	600 Ft
fahrenheit	P	600 Ft
fahrenheit	2, X	600 Ft
fallout Tactics	P	600 Ft
fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft
fantastic 4	P, 2, X, G	600 Ft
far Cry	P	600 Ft
far Cry: Instincts	2, X	600 Ft
Final fantasy X-2	2	600 Ft
Final fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
FlatOut GU	P2, X	400 Ft
Forbidden Siren	2	600 Ft
Forza Motorsport GU	X	400 Ft
Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft
Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft
Freedom Force Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft
From Russia with Love	2, X, G	800 Ft
Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft
F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft
Galleon	X	600 Ft
Gangland	P	600 Ft
Genji	2	600 Ft
Ghost Recon 2: Summit Strike	X	600 Ft
Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft
God of War	2	800 Ft
GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
GP3 addon	P	300 Ft
Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft
Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
Grandia 2	P,2	400 Ft
Grungave: Overdose TT	2	300 Ft
GTA: Liberty City PSP TT	S	200 Ft
GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft
GTR GU	P	600 Ft
Gun	P2, X, X3, G	600 Ft
Half-Life 2	P	800 Ft
Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft
Halo	P,X	500 Ft
Halo 2	X	600 Ft
Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft
Harry Potter And The Goblet Of Fire	P, 2, X, G	600 Ft
Harry Potter and the Prisoners of A.	P	600 Ft
Harry Potter and the Prisoners of A	2,X,G	600 Ft
Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft
Heroes Cronicles:	P	300 Ft
Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft
Heroes of the Pacific TT	P, 2, X	300 Ft
Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft
Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft
Homeworld 2	P	500 Ft
Hostile Waters	P	300 Ft
Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft
IGI2: Covet Strike	P	500 Ft
Imperial Glory GU	P	600 Ft
Impossible Creatures	P	500 Ft
Incredibles TT	P, 2, X, G	300 Ft
Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft
Jack the Ripper	P	600 Ft
Jade Empire GU	X	800 Ft
Jak 3	2	300 Ft
Jak X: Combat Racing TT	2	300 Ft
James Bond 007: Everything or N.	P,2,X,G	600 Ft
Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft
Joint Operations TT	P	300 Ft
KillSwitch	P,2,X	600 Ft
Killer7	2, G	800 Ft
Killzone	2	600 Ft
King Kong	P2, X, X3, G	600 Ft
Kingdom Hearts: Chain of Mem.	A	200 Ft
Klonoa 2: Dream Champ Tourn. TT	P	300 Ft
Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft
Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft
LEGO Star Wars	P, 2, X, G	600 Ft
Leisure Suit Larry: Magna.... GU	P, 2, X	400 Ft
Leisure Suit Larry: Magna... TT	P, 2, X	300 Ft
Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft
Lords of Everquest TT	P	300 Ft
LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft
Madagascar TT	P, 2, X, G	300 Ft
Mafia	P,2,X	500 Ft
Manhunt	P,2,X	600 Ft
Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft
Mario Party Advance TT	A	300 Ft
Mashed	P,2,X	600 Ft
Max Payne 2	P,2,X	500 Ft
MechCommander 2	P	300 Ft
Mechwarrior 4	P	300 Ft
Medal of Honor	P	400 Ft
Medal of Honor: European Assault	2, X, G	900 Ft
Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft
Medal of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft
Medieval: Resurrection PSP TT	S	200 Ft
Medieval: Total War	P	400 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP, **A** játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Megaman 5: Battle Network. P TT	D	300 Ft
Mercenaries	2, X	800 Ft
Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft
Metal Slug Advance	A	200 Ft
Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft
Metroid Prime Pinball DS TT	D	200 Ft
Metroid Prime: Hunters TT	D	300 Ft
Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft
Midnight Club 3: DUB Edition GU	2, X	600 Ft
Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft
Mission Impossible: Operation S.	2,X,G	600 Ft
MoHA: Spearhead	P	500 Ft
Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft
Mortal Kombat: Shaolin Monks GU	2, X	500 Ft
MotoGP Ultimate Racing T. 3 TT	2	300 Ft
Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft
Myst 5 [1.rész] TT	P	400 Ft
Myst IV: Revelation	P	600 Ft
Myth 3P		400 Ft
Nascar '06 Total Team Control TT	2, X	300 Ft
Necromania: Trap of Darkness TT	P	300 Ft
Need for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft
Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft
Need for Speed: Underground 2	P	600 Ft
Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft
Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft
Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft
NFS: Most Wanted GU	P2, X, X3, G	500 Ft
NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft
Ninja Gaiden	X	600 Ft
No One Lives Forever	P,2	300 Ft
No One Lives Forever 2	P	500 Ft
Obscure	P,2,X	600 Ft
Oddworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft
Oni	P	300 Ft
Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
Operation Flashpoint	P	300 Ft
Operation FP:Resistance	P	400 Ft
Original War	P	300 Ft
Pac-Pix DS TT	D	200 Ft
Painkiller [1.rész]	P	600 Ft
Painkiller [2.rész]	P	600 Ft
Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft
Panzers: Phase Two	P	800 Ft
Pariah	P, 2, X	800 Ft
Partners	P	500 Ft
Pathway to Glory	N	200 Ft
Perimeter	P	600 Ft
Pilot Down: Behind Enemy Lines	P, 2, X	600 Ft
Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft
Platoon	P	500 Ft
Playboy: The Mansion TT	P, 2, X	300 Ft
Pokoli Szomszédok	P	500 Ft
Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft
Port Royale 2 GU	P	600 Ft
Post Mortem	P	500 Ft
Praetorians	P	500 Ft
Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft
Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft
Prince of Persia: Two Thrones	P, 2, X, G	600 Ft
Prince of Persia: Warrior Within	P, 2, X, G	600 Ft
Prisoner of War	P	400 Ft
Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft
Project Rub TT	D	200 Ft
Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft
Project: Snowblind	P, 2, X	600 Ft
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	2,X	600 Ft
Psychonauts	P, 2, X	600 Ft
Psychotoxic	P	600 Ft
Pursuit Force PSP TT	S	200 Ft
Quake IV	P	600 Ft
Racing Gears Advance TT	A	200 Ft
Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft
Rave Master: Special Attack FIT	A	200 Ft
Red Alert 2	P	300 Ft
Red Dead Revolver	2,X	600 Ft
Red faction 2	P	500 Ft
Republic: The Revolution	P	500 Ft
Requiem of Hell	N	200 Ft
Resident Evil 4	2	800 Ft
Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft
Resident Evil: Outbreak 2	2	600 Ft
Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft
Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft
Ridge Racer DS TT	D	200 Ft
Rise of Nation	P	500 Ft
Rise of the Nations: ToP	P	600 Ft
Rising Kingdoms	P	600 Ft
Robin Hood	P	500 Ft
Roller Coaster Tycoon 3: Soaked! TT	P	400 Ft
RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft
Rome: Total War	P	600 Ft
Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft
Rune	P	300 Ft
S.W.I.N.E.	P	400 Ft
Sacred	P	600 Ft
Sacred Underworld GU	P	600 Ft
SCAR GU	P, 2, X	500 Ft
Schizm	P	400 Ft
Scrapland TT	P, X	300 Ft
Second Sight	P, 2, X, G	600 Ft
Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft
Serious Sam	P,X	300 Ft
Serious Sam	P	400 Ft
Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft
Settlers 4	P	300 Ft
Settlers HoK: expansion disk TT	P	400 Ft
Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft
Shadowgrounds	P	600 Ft
ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft
Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
Sid Meier's Pirates! GU	P,X	800 Ft
Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft
Silent Hill 3	P,2	500 Ft
Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft
Sim City 4	P	500 Ft
Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
Simon the Sorcerer	P	400 Ft
SIMS biblia	P	800 Ft
SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
SIMS: Nightlife GU	P	600 Ft
Singles TT	P	400 Ft
Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
Sniper TT	P	400 Ft
Söldner TT	P	300 Ft
Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
Soldiers	P	600 Ft
Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
Spartan: Total Warrior	P	500 Ft
Spellforce TT	P	300 Ft
Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
SpongeBob SquarePants: The M. TT	2, X, G, A	200 Ft
Spy vs Spy TT	2, X	300 Ft
SSX On Tour TT	2, X, G	300 Ft
SSX On Tour TT	2, X, G	200 Ft
Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
Star Wars Episode III: Revenge...	2, X, D, S	600 Ft
Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
Star Wars: Knights of the Old R. II	X	600 Ft
Star Wars: Knights of the Old R. II	P	600 Ft
Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
Star Wars: Republic Commando	P, X	800 Ft
Still Life	P, X	800 Ft
Street Racing Syndicate TT	P, 2, X	300 Ft
Stronghold 2	P	600 Ft
Stubbs: The Zombie...	P, X	500 Ft
Stupid Invadres	P	300 Ft
Summoner	P,2	300 Ft
Super Mario 64 DS TT	D	200 Ft
SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
Syberia	P,2,X	400 Ft
Syberia	P,2,X	600 Ft
Syberia 2	P,2,X	600 Ft
Syphon Filter: The Omega Srain	2	600 Ft
Tak 2: The Staff of Dreams TT	2, X, G	300 Ft
Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
Technomage	P	300 Ft
Tekken 5 GU	2	600 Ft
Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
The Bard's Tale TT	P, 2, X	300 Ft
The Chronicles of Riddick	P, X	600 Ft
The Chronicles of Riddick: Escape...	P, X	600 Ft
The Elder Scrolls 3: Morrowind	P, X	400 Ft
The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
The Great Escape	P,2,X	500 Ft
The Legend of Zelda: The Minish Cap	A	200 Ft
The Lord of the Rings: The Battle...	P	600 Ft
The Matrix: Path Of Neo	P, 2, X	600 Ft
The Moment of Silence	P	600 Ft
The Movies GU	P	600 Ft
The Punisher TT	P, 2, X	300 Ft
The Road to El Dorado	P	300 Ft
The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
The Sims 2	2, X, G	800 Ft
The Sims 2 GU	P	900 Ft
The Sims 2 DS	D	200 Ft
The Sims 2: University GU	P	600 Ft
The Sims Bustin' Out TT	2,X,G	300 Ft
The Suffering	P,2,X	600 Ft
The Thing	P,2,X	400 Ft
The Ward	P	300 Ft
The Warriors	2, X	500 Ft
Thief 3	P,X	600 Ft
Throne of Darkness	P	400 Ft
Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	P, 2, X, G	800 Ft
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos T.	P, 2, X, G	800 Ft

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátuljàn lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315

A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP.
A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
Tony Hawk's American Wast. GU	P,2, X, X3,G	500 Ft
Tony Hawk's American Wast. TT	P,2, X, X3,G	400 Ft
Tony Hawk's Underground 2 TT	P, 2, X, G	300 Ft
Tony Though	P	500 Ft
Tribes: Vengeance	P	600 Ft
True Crime: New York City	P, 2, X, G	600 Ft
True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
UEFA Champions L. 2004-2005 GU	P2, X, G	600 Ft
UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
Ultimate SpiderMan TT	P, 2, X, G	300 Ft
Unreal Championship 2: The L. C. GU	X	600 Ft
Unreal II	P	500 Ft
UT 2004 GU	P	800 Ft
Vampire: The Masquerade Bloodlines	P	600 Ft
Van Helsing	2,X	600 Ft
Vietcong	P	500 Ft
Warcraft III	P	400 Ft
Warhammer 40.000: Dawn... GU	P	600 Ft
Warioware Touched! TT	D	200 Ft
Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
Warrior Kings	P	400 Ft
Winnie the Pooh's Rumbly T...	2	300 Ft
Without Warning TT	2, X	300 Ft
Wizardry 8	P	400 Ft
World of Warcraft GU	P	800 Ft
World War 3	P	400 Ft
Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
Worms 4: Mayhem GU	P, 2, X	400 Ft
Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft
WRC: Rally Evolved TT	2	300 Ft
X2: The Threat tippek	P	300 Ft
X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
XIII	P,2,X,G	500 Ft
Xmen 2	P, 2, X, G	600 Ft
Yoshi's Touch & Go TT	A	200 Ft
Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
Zanzarah	P	400 Ft

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátuljàn lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315
A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a
www.vegigjatszas.hu címen található meg.

Sam Fisher az elmúlt négy évben a lopakodás királyává vált. A sorozat első része hatalmas sikert aratott, köszönhetően a lélegzetelállító grafikának, a csavaros történetnek, a karakteres főhősnek, és az újszerű játékmenetnek. Az első rész sikere után egyértelmű volt, hogy folytatások sorozata készül el, mely napjainkban már a negyedik epizódnál tart.

Kiadványunkban minden apróság fellelhető a Splinter Cell sorozat egyes darabjairól, a legapróbb részletekig kielemezzük Sam feladatait. A küldetések során seregnyi eszköz, fegyver és egyéb tárgy kerül Sam kezébe, ezek használatához nyújt nagy segítséget a mélyreható bemutatás. Az egyes szituációkban nagy segítség lehet ellenfeleink és a környezet ismerete, ez minden egyes küldetésnél megtalálható.

Könyvünket a sorozattal most ismerkedőknek éppúgy ajánljuk, mint a lopakodás nagymestereinek, a 100%-os végigjátszások és az ezt kísérő információ áradat mindenkinek kedvében lesz, akármilyen szinten űzi is a titkosügynökök munkáját az adott játékos.

ISBN 963 873 212 1

ÁRA: 2500,- Ft

www.gamemaster.hu